N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

211 NOVEMBRE 2008

Nous sommes heureux de vous annoncer la naissance de

DEUS EX 3

TESTS

Spore,
Brothers in Arms : Hell's Highway,
Civ Colonisation…

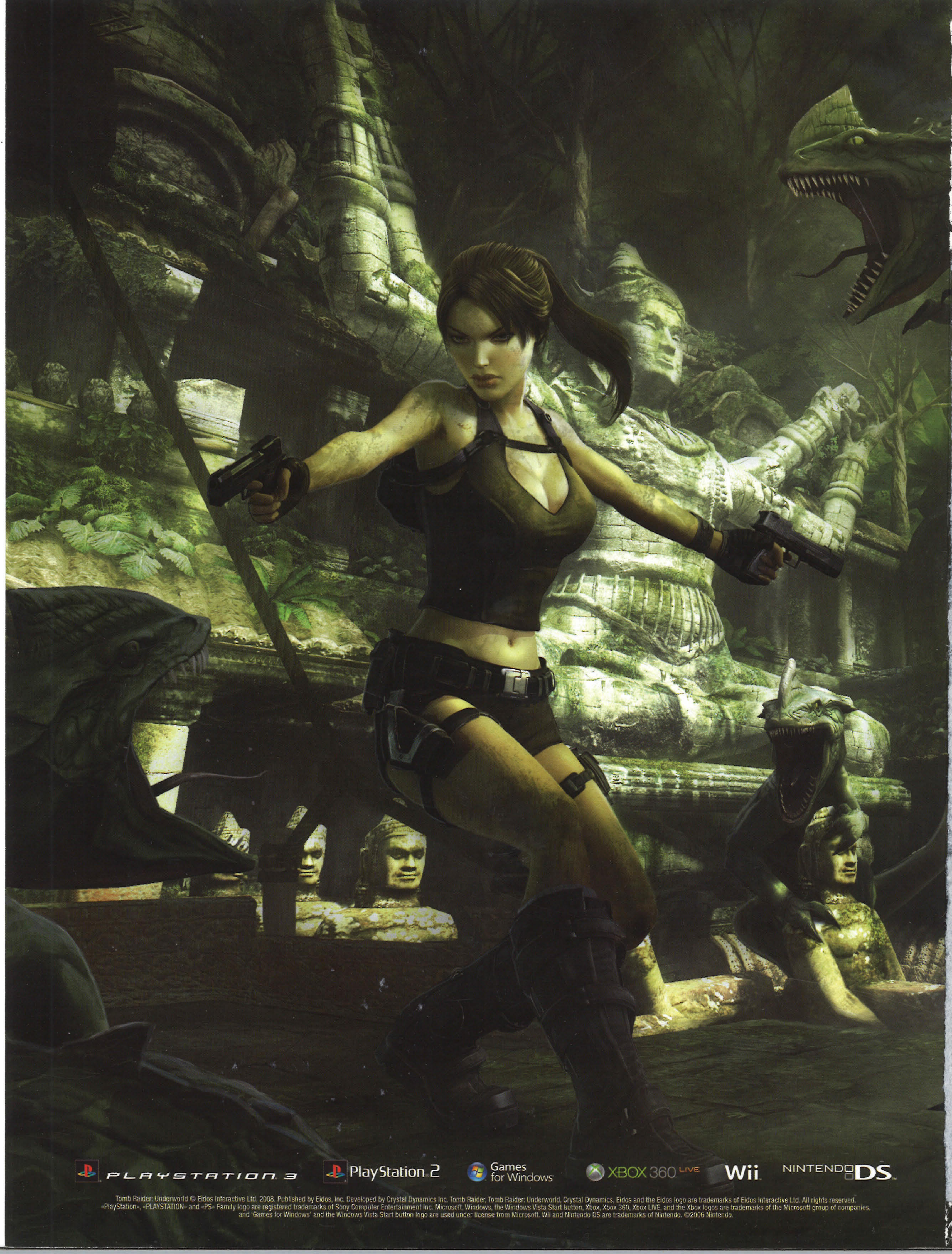
REPORTAGE

Ne ratez pas METRO, le prochain jeu des créateurs de S.T.A.L.K.E.R.



Numéro 211 • Novembre 2008 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

SPORE • BROTHERS IN ARMS : HELL'S HIGHWAY • CIV COLONIZATION • REPORTAGE : METRO • 211 NOVEMBRE 2008 • 6,95 €


PLAYSTATION 3
PlayStation 2
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
Wii
NINTENDO DS
Tomb Raider: Underworld © Eidos Interactive Ltd. 2008. Published by Eidos, Inc. Developed by Crystal Dynamics Inc. Tomb Raider, Tomb Raider: Underworld, Crystal Dynamics, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All rights reserved. «PlayStation», «PLAYSTATION» and «PS» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo.

TOMB RAIDER
UNDERWORLD

21.11.08





www.tombraider.com

eidos


SAMBA DE AMIGO
Wii
SAMBA DE AMIGO
3+
SEGA
PAL
2 PAIRES DE MARACAS
Invitez vos amis à jouer à Samba de Amigo
à partir de
49,99€
+ de 5400 références
jeux vidéo disponibles
Livraison gratuite*
Expédition en 24 h
sur les articles en stock
* A partir de 25 euros la livraison est gratuite pour les commandes «Jeux Vidéo» (hors consoles), «Logiciels», «Musique» et «DVD» à destination de la France métropolitaine, en mode standard et en point relais.
© SEGA, the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.
Livres - Musiques - DVD & Blu-ray - Jeux vidéo - High tech - Loisirs & activités
Tout alapage sur votre mobile avec alapage mobile
alapage.com

JOYSTICK n°211 - NOVEMBRE 2008

JOYSTICK n° 211 - Novembre 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

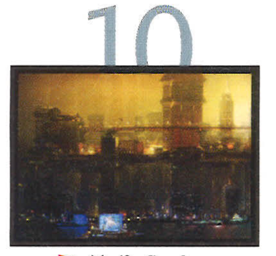
ommaire

211 NOVEMBRE 2008

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

10



JEU DE LA COUV Deus Ex est de retour ! Nous avons envoyé Styx au pays du sirop d'érable et des bûcherons pour en apprendre un peu plus sur ce troisième et très prometteur épisode.

62



REPORTAGE Entre deux indigestions à la Games Convention de Leipzig, Sundin est allé découvrir Metro, le futur très bon FPS des ex-messieurs de S.T.A.L.K.E.R.

70



TEST Spore est-il aussi extraordinaire qu'on a bien voulu nous le faire croire ? Voilà la question à laquelle nous tentons de répondre dans notre rubrique Test. Ça va saigner !

92



RÉSEAU Sans barbarie aucune, Lucky fait le point sur la saga estivale Age of Conan, et nous explique pourquoi le MMO de Funcom n'en finit plus de décevoir.

ET AUSSI...

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique News : Michel « Yavin » Beck
Chef de rubrique Rézo : Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bézy, Fred « Styx » Brunet, Damien « Savonfou » Coulomb, Nicolas « Elgarion » Delattre, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro, Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon, Marie-Claude Rodriguez.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Alban Chassagne
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

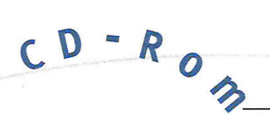
OJD PRESSE PAYANTE 2006

FABRICATION
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@futurenet.fr)

Future MEDIA WITH PASSION

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY





sommaire

#211

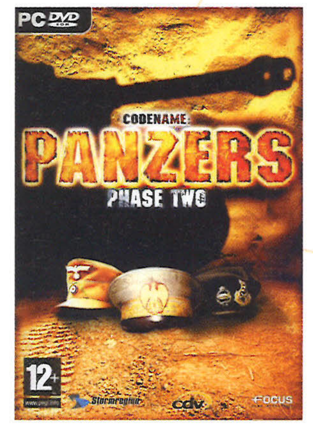
L'automne est revenu,** mais ne vous laissez pas gagner par la nostalgie ! **Même s'il serait passionnant de regarder tomber** les feuilles des arbres à longueur de journée, **notre DVD double face (**que vous prendrez soin de retourner), **va vous fournir de bien plus palpitantes distractions** que je vais me faire un plaisir de vous détailler. Pour donner un coup de fouet à votre moral, **le programme de ces jours moroses sera guerre et sports de plein air !

Sundin

LE JEU COMPLET

Codename Panzers Phase Two

Genre : STR
Développeur : Stormregion
Éditeur/Distributeur : CDV Software Entertainment/Focus Home Interactive
Site Internet : www.panzers.de
Config minimum : Windows 2000/XP/Vista, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo
Config recommandée : Windows 2000/XP/Vista, CPU 1.8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo



En résumé

Les STR Seconde Guerre mondiale, vous en voyez passer tous les mois, mais celui-ci est spécial. Pour une fois, vous pourrez faire crever du monde au soleil, et ça pour le moral, ça change tout. Codename Panzers Phase Two propose de participer à cette guerre guillerette via trois campagnes se déroulant sur les terres arides de l'Afrique du Nord. Tour à tour, vous prendrez le contrôle des festives armées de l'Axe (italiennes et allemandes), puis des non moins farceuses troupes britanniques et enfin des partisans yougoslaves (visiblement pas joyeux ceux-là). À défaut d'être révolutionnaire, CNPT se montre parfaitement efficace et devrait vous tenir en haleine un bon bout de temps. Dernier détail, un peu moins funky, le mode multi du soft n'est malheureusement plus disponible vu que les serveurs d'hébergement ont été fermés il y a presque un an. Vous voilà donc prévenu, il est inutile d'essayer de jouer avec vos petits camarades sur le Net ou même via Lan, ça ne marchera pas. Même en allumant des cierges tout autour de votre PC. Ce jeu est uniquement solo et c'est très bien comme ça, car au moins vous éviterez de vous prendre une taule contre votre petit frère...

ATTENTION !

SUITE À L'ARRÊT DES SERVEURS PAR L'ÉDITEUR DU JEU, LE MODE MULTIJOUEUR N'EST PAS DISPONIBLE.



LE FREE TO PLAY DÉTENDU

Shot-Online

Genre : MMO de golf
Développeur : OnNet USA
Site Internet : www.shot-online.fr
Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo

En résumé

Certaines mauvaises langues prétendent que le golf est un sport de riche. Faux ! La preuve, avec le MMO Shot-Online, qui en bon Free to Play, est on ne peut plus gratuit, et existe désormais en français. Vu de loin, ça pourrait ressembler furieusement à un Pangya, mais seulement de loin alors ! Car malgré quelques décors improbables (des pyramides ??), SO se veut un jeu réaliste. Choix du club, effets météo, forme physique de votre avatar... voilà quelques-unes des données que vous devrez prendre en compte pour revenir au club house en vainqueur et devenir le meilleur golfeur du Net. La gloire est à portée de votre souris, mais avant d'aller séduire les filles sur le green par la technique de votre put, pensez durant l'installation du soft à faire un détour par le site www.shot-online.fr afin de vous créer un compte.

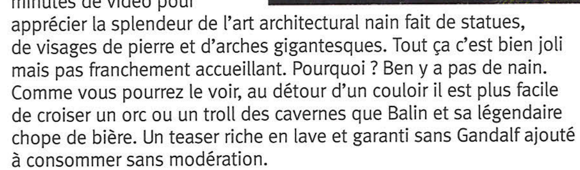






LA VIDÉO

Le Seigneur des Anneaux Online : Les Mines de la Moria



En résumé

En cette fin d'année, la communauté de l'Anneau s'en va dans les profondeurs de la Moria ! Voilà deux minutes de vidéo pour apprécier la splendeur de l'art architectural nain fait de statues, de visages de pierre et d'arches gigantesques. Tout ça c'est bien joli mais pas franchement accueillant. Pourquoi ? Ben y a pas de nain. Comme vous pourrez le voir, au détour d'un couloir il est plus facile de croiser un orc ou un troll des cavernes que Balin et sa légendaire chope de bière. Un teaser riche en lave et garanti sans Gandalf ajouté à consommer sans modération.





Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS

- Choke on my Groundhog
- Colour Wise
- Crunch Time
- Crusade
- Shadow of the Bossus
- Tecno – The Base
- The official Edge Computer Game

DÉMOS

- Death Track
- Fifa 09
- Nikopol

AUTRES FICHIERS VIDÉO

- Civilization IV Colonization

DRIVERS

- ATI Catalyst 8.8 Vista
- ATI Catalyst 8.8 XP
- Nvidia ForceWare 177.41 Vista
- Nvidia ForceWare 177.41 XP

PATCHES

- Mark of Chaos - Battle March 2.14
- Space Siege DVD Fix
- S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky 1.5.04
- WorldShift 1.0.21

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

Perdu de vue

Est-ce que vous avez des nouvelles de Nomad Soul 2?

Diako

Les développeurs de Quantic Dreams sont actuellement en plein boulot sur Heavy Rain pour Playstation 3. Il va donc falloir faire preuve de patience. Beaucoup, beaucoup de patience.

Le PC en question(s)

J'entends beaucoup parler ces derniers temps d'une crise du jeu sur PC, y compris dans votre magazine. Alors bien évidemment, on peut trouver beaucoup de raisons, et l'orientation casual des jeux sur console peut être une explication. Tout comme la nécessité de connaître et de faire évoluer son PC face à une console immédiatement fonctionnelle. Mais il y autre chose qui n'est peut-être pas aussi flagrant et qui a pourtant une bonne part de responsabilité et cela, je l'ai constaté à la lecture de votre dernier numéro de septembre. J'y ai découvert avec plaisir le compte-rendu du championnat de jeux vidéo où quatre encarts nous décrivent les affrontements sur Warcraft3, Trackmania Nations, Counter-Strike et Quake 3. Loin de moi l'idée de dénigrer ces jeux, le problème c'est que l'on maintient un attrait sur eux, plongeant les nouvelles productions dans l'ombre. D'où cette idée lumineuse: les championnats de jeux vidéo ne devraient-ils pas plutôt être un outil de promotion du jeu en lui-même? Cela permettrait de renouveler l'intérêt pour les spectateurs (il me faut plus qu'un Warcraft3 pour me faire me déplacer) mais aussi pour les équipes. En enfermant les joueurs sur un jeu, on en oublie les autres.

Jeff

La problématique que vous posez est intéressante. Cela dit, l'influence réelle des compétitions de joueurs professionnels sur le marché PC est-elle si importante que vous semblez le croire? À Joystick, nous en doutons. De plus, Sundin me fait remarquer que les courses de Formule 1 se tiennent parfois depuis des dizaines d'années sur les mêmes circuits (Monza, Spa-Francorchamps, Silverstone...) sans que le public ne file en masse regarder des championnats concurrents. Certes le comparatif peut paraître un peu audacieux mais les véritables problèmes du marché PC sont sans doute à chercher ailleurs: manque de promotion sur les médias généralistes (en l'absence d'une véritable « marque » comme peut le faire un constructeur console), problème d'harmonisation entre les jeux et les machines les plus vendues (des PC portables dépourvus de bonnes cartes graphiques) et autres idées reçues voulant que jouer sur nos bécanes oblige à investir des sommes colossales tous les six mois. L'initiative Games for Windows de Microsoft avait pour but de corriger ces problèmes, c'est un échec. La PC Gaming Alliance réunissant plusieurs acteurs d'influence du marché fera-t-elle mieux? On ne peut que l'espérer.

Bas les Max

Je suis un grand fan de la série Sam et Max, je me demande si une sortie du coffret intégrale de la saison 2 est prévue en France.

PS: si ce n'est pas le cas, je me pends, sans vouloir mettre la pression.

Raphaël

Adieu.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE!
courrierjoystick@futurenet.fr

COURRiER

par Yavin

Rappel des règles du jeu: Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Oh les nuls

J'ai un problème très gênant, la LOSE! Et c'est pas une blague. Car récemment, j'ai commencé à jouer à un jeu de figurines où il faut lancer des dés pendant toute une partie. Et comme par hasard, 70 % de mes lancés sont ratés. Alors je voulais vous demander si vous aviez un remède?

Yoann

Aucun. En revanche, moi, j'ai le même problème avec les trucs à gratter de la Française des Jeux.

Avec modération

Prenez un bon gros verre, vous le remplissez de moitié avec du rhum blanc, ensuite pour la moitié restante vous y ajoutez de la sangria, puis dans le cas où vous auriez du Rivella (Made in Switzerland) vous en ajoutez un bouchon (ou alors une lampée de jus de pomme peut faire l'affaire) pour l'esprit sportif.

Lehendrim

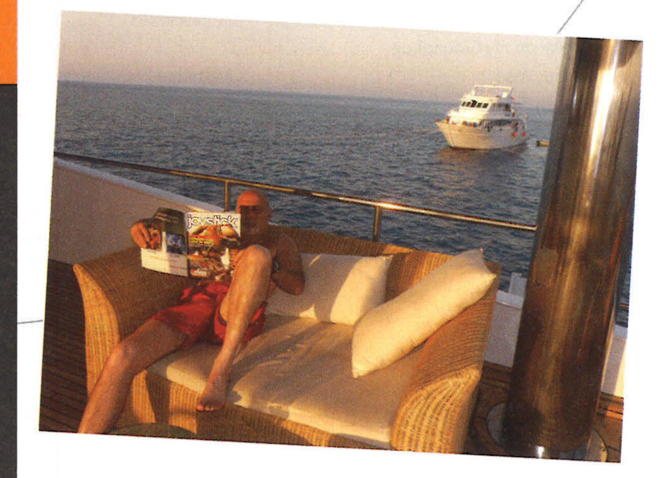
O.K on remplace le gros verre par un seau et le bouchon par une bouteille et on vous dit si ça nous a plu.

Around ze weurld

Comme l'an dernier, je recommence: la mer Rouge est bleue, il fait 40 degrés à l'ombre, on plonge, on bouffe, on dort! Heureusement Joystick me change les idées!

Malik

Attention, derrière vous, c'est affreux!



- Pour les problèmes d'abonnement: magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc.: SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél.: 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr

- CD manquants, ne marchant pas, etc.: cdrom@futurenet.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy: cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques: www.hotline-pc.org


EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
I LIFE

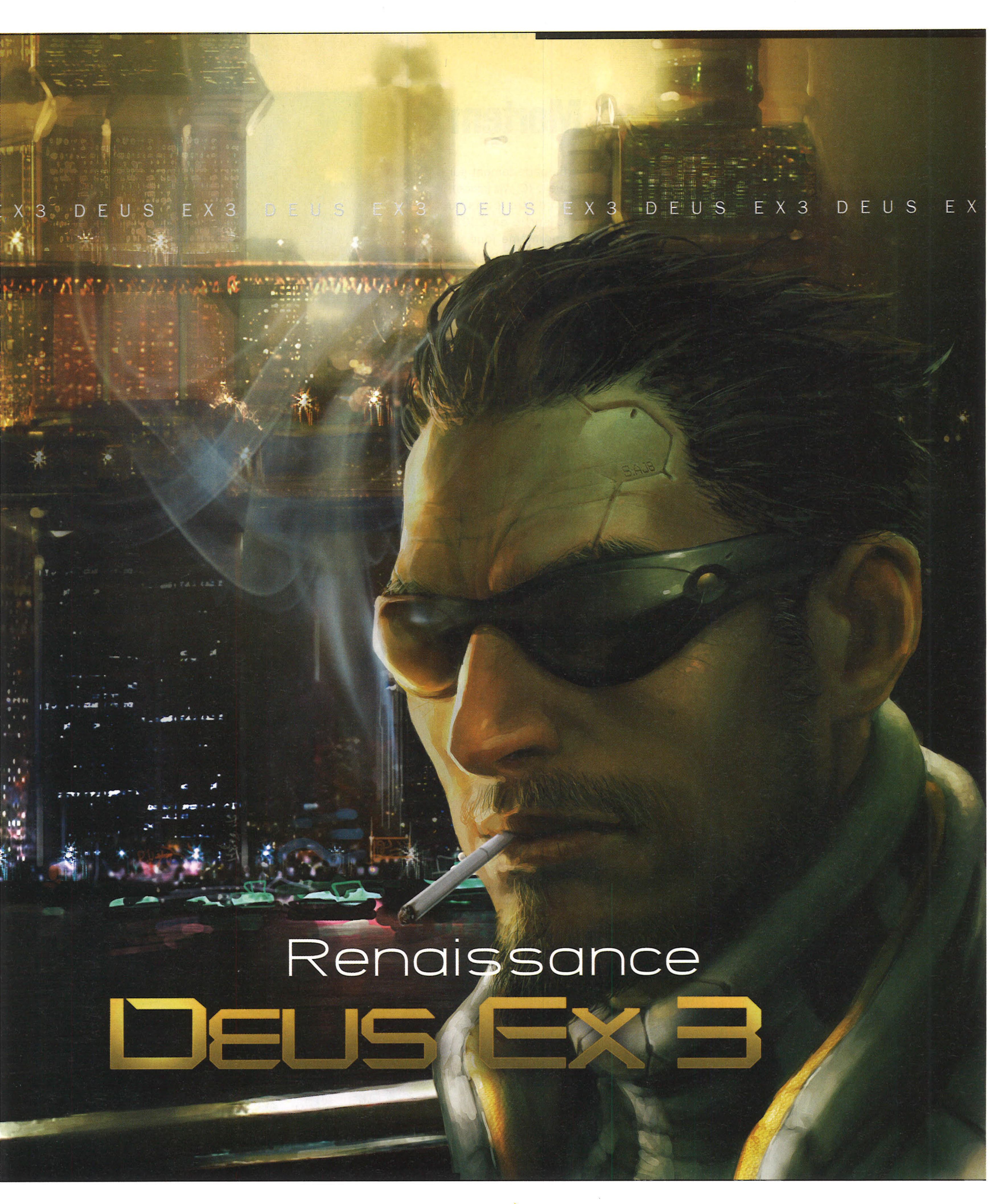
DEUS EX3 DEUS EX3 DEUS EX3 DEUS EX3 DEUS

En relançant Deus Ex 2, j'ai pris un méchant coup de vieux. Déjà 5 ans que le FPS d'Ion Storm est sorti, 5 ans hérissés de rumeurs, de doutes, d'incertitudes quant à l'avenir d'une éventuelle suite. Marrant de prier pour l'avenir d'un jeu au contenu aussi No Future... Depuis, le génial studio texan a mis la clef sous la porte, mais l'héritage Deus Ex demeure, le nom du moins. Eidos a conservé cette licence, que d'aucuns qualifient de porte-poisse, et a refilé le développement à un studio canadien. Je suis un petit peu crispé, je ne connais pas ces développeurs, il n'y a personne d'Ion Storm dans la barque. En tout cas il est certain que les principaux artisans de Deus ne seront pas là... Warren Spector est parti chez Disney (on ne rigole pas !) et Harvey Smith, Dieu sait où, après avoir claqué la porte de Midway en gueulant comme un putois sur les délais de production qui lui étaient imposés sur Black Site. Ils sont courageux, ces Canadiens inconnus, pour reprendre un flambeau aussi casse-gueule : la licence Deus Ex est l'une des plus réputées du monde PC et comporte encore une belle armada de fanboys, dont j'avoue être l'un des membres les plus fanatiques, d'où ma crispation. Un ami connaît les gens du studio : il me dit que ce sont de bons gars, que je ne serai pas déçu, que ce sont des bosseurs qui aiment l'univers DX : diantre, la propagande, un thème cher à l'univers DX, commencerait-elle déjà ? Pourtant, mon pote ne bosse pas chez eux, n'a aucun lien avec les gens d'Eidos, dispose de goûts solides en matière de jeux vidéo et connaît mon intransigeance sur ce sujet... J'espère qu'il ne m'a pas pipeauté, sinon je boulotte le kilo de bonbons Haribo que je lui ai ramené de France (les fraises Tagada font l'objet d'un trafic inouï vers le Canada).

GENRE : FPS PARANOÏAQUE
ÉDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : EIDOS MONTRÉAL/CANADA
SORTIE PRÉVUE : 2009

PAR Styx




X3 DEUS EX3 DEUS EX3 DEUS EX3 DEUS EX3 DEUS EX
Renaissance
DEUS EX 3

Post Mortem

Deus Ex 2 tourne parfaitement sur ma bécane actuelle (C_Wiz inside), ce qui était loin d'être le cas au moment de sa sortie en 2003, mais j'avais quand même joué un moment dessus, avant de lâcher prise devant les soucis techniques et les problèmes de sauvegarde que j'avais rencontrés… Les patchs avaient pris leur temps pour sortir et rendre jouable cette usine à gaz qui, si elle semble obsolète aujourd'hui, mettait de sérieux coups de tatane dans votre budget carte graphique. Effet de bloom, lumières dynamiques, ragdoll, gestion de la physique impressionnante (devenue totalement rigide selon les critères actuels), personnages et niveaux minutieusement modélisés, environnement sonore chiadé, bref du jeu PC comme on aime, du beau, du lourd, du pas optimisé qui coûtait une fortune à faire tourner à donf, mais auquel on jouait quand même car, zut, c'était la suite de Deus Ex, quoi.

Il était pas mal, ce deuxième épisode, mais il lui manquait la trademark qui avait rendu mythique le Deus Ex original. Le style graphique rentrait pourtant dans les canons cyberpunks exigés par la licence, idem pour l'interface, rien à redire côté gameplay avec ses solutions multiples pour un problème donné… Il manquait quand même quelque chose de primordial : l'environnement de jeu

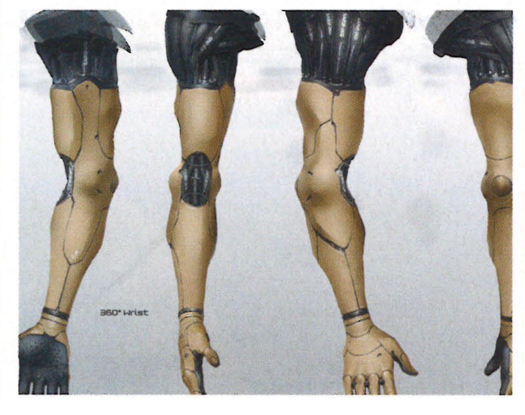


était bien plus fermé, la sensation de liberté n'était plus aussi totale. Dommage que ce parti pris, choisi par les développeurs, occultât les qualités d'un jeu par ailleurs respectueux de la tradition. Mais c'est son incroyable sensation de liberté qui a fait la force de Deus premier du nom et l'a rendu inoubliable. Plus encore que la qualité de scénario, son épais background post-moderne et son intelligence raffinée. Sans parler de son côté subversif, des messages diffusés et de son humour noir, très noir. Un vrai jeu engagé, militant, dénonçant les dangers de l'ultra-capitalisme, la propagande gouvernementale, les OGM. Un jeu où l'on sentait le monde évoluer et changer, suite aux choix que l'on opérait. Un jeu rare, précieux qui, forcément, ne s'était pas très bien vendu, comme d'hab' avec les produits futés… À croire que seuls les joueurs de Call of Duty ou Rainbow Six passent à la caisse : il faudrait peut-être que l'on cesse de pirater pour que l'on ait plus souvent des jeux intelligents, mais ce n'est pas le sujet du jour.

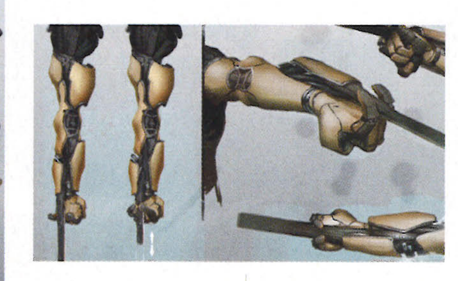
J'veux une augmentation

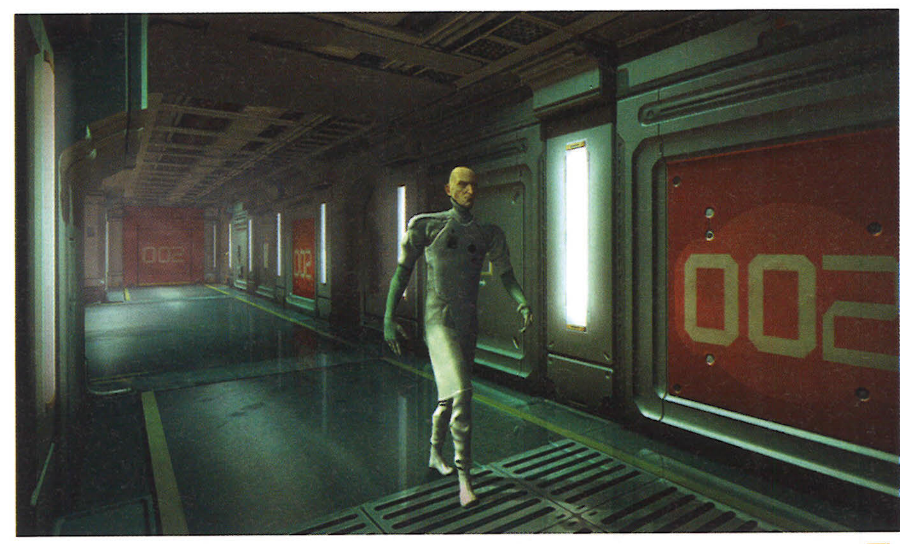
Deus Ex, le jeu préféré des syndicalistes : tout le monde aura droit à son augmentation, que le patron le veuille ou non. Le jeu se déroulant bien avant le premier Deus Ex, pas question de mettre en scène des nanotechnologies. Les pouvoirs supplémentaires d'Adam proviendront de prothèses, d'éléments visibles.

On reconnaîtra un cyborg au premier coup d'œil, ce qui est, somme toute, pratique. Offensive (lames de combat, explosion corporelle, force améliorée…) ou utilitaire (rayons X…), chaque augmentation pourra être upgradée jusqu'à trois paliers. Une cinquantaine de variations différentes devraient être incluses dans le jeu final.







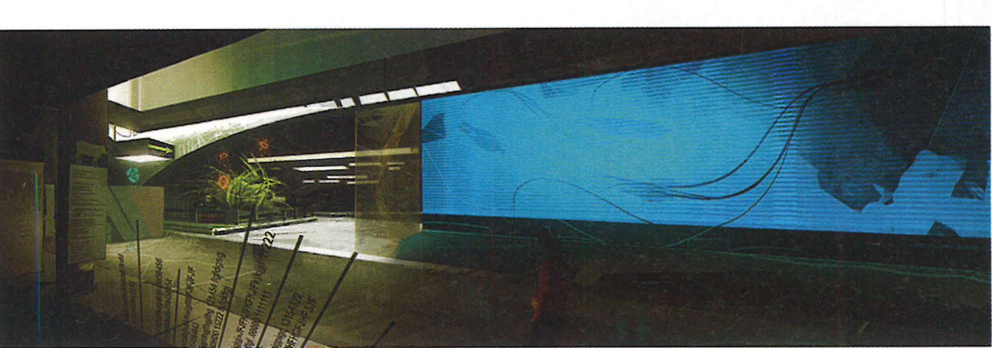


Ceci est un screenshot ingame !

Paternité

8 heures d'avion et une douanière pénible plus tard, on débarque à Montréal dans les locaux du septième studio monté par Eidos. Le sixième étage d'un immeuble discret, mais cossu, du centre-ville est entièrement aménagé en studio de jeu vidéo, next-gen comme on en a peu vu. Open space immaculé, salle de serveurs dernier cri, cloisons en verre dépoli... C'est beau, c'est neuf, c'est studieux, totalement pensé en termes de confort et de productivité, loin des sweat shops de codeurs en vogue un peu partout. Son Directeur Général, Stéphane D'Astous, nous en fait la visite guidée et ne cache pas sa fierté de diriger un tel navire. Il en a le droit : avec plus de 180 salariés, le studio de Montréal est une sacrée machine de guerre. Il est certes récent, mais ses membres sont tout sauf des débutants, la plupart ayant en moyenne 7 années d'ancienneté dans le milieu du jeu vidéo. Et ils ont en commun d'avoir travaillé chez Ubisoft sur de gros projets comme Splinter Cell, Avatar (le film de Cameron, pas l'anime toute naze), Prince of Persia, Rainbow Six et j'en passe. Une véritable fuite des cerveaux, motivée par autre chose que l'argent, ce qui est suffisamment rare dans ce milieu pour être souligné. La vraie raison est toute simple, désarmante d'honnêteté : la fierté de travailler sur une licence mythique qui a bercé leur vie de gamer. Ça sonne marketing et artificiel, de prime abord, mais après enquête avec ou sans éthanol, c'est vraiment ça leur motivation... Les geeks sont décidément des gens bizarres.

On ne parle que très peu de DX2 pendant le prologue de la présentation, hormis pour souligner ses faiblesses... De toute manière, DX3 n'a que très peu de liens avec son prédécesseur, car il s'agit d'une préquelle, se déroulant en 2027 : une bonne manière de faire table rase du passé. DX3 va pourtant avoir l'air plus sci-fi que ses aînés, grâce à une approche graphique pointilleuse supervisée par Jonathan Jacques-Belletête (un crack qui bossait chez Ubi complètement à fond dans le délire transhumain proposé par DX). Sa méthodologie est basée sur une approche de designer, dans sa globalité : du plus petit détail, comme un vulgaire terminal informatique, au plus massif des complexes immobiliers, tout a été pensé de manière à avoir l'air crédible. Discussions avec des experts, bouquinage de dizaines d'ouvrages, étude de projets architecturaux et commerciaux à venir... le staff des graphistes a analysé une grande quantité de référents. L'univers de DX3 va proposer une vision du futur qui, bien que son exactitude ne soit pas garantie, va être plausible, sinon crédible. Enfin, on espère surtout que notre futur ne sera pas comme ça, parce qu'il est carrément oppressant... Étonnamment, le parti pris graphique n'est pas celui du photoréalisme absolu, une nouvelle qui va certainement faire grincer des dents des extrémistes. J'espère qu'ils se mordront la langue bien fort, car le résultat final s'avère bien plus impressionnant qu'une reproduction de la réalité... Désolé, je n'ai que très peu d'images à vous montrer, ça tient déjà du miracle qu'Eidos ait accepté de nous montrer



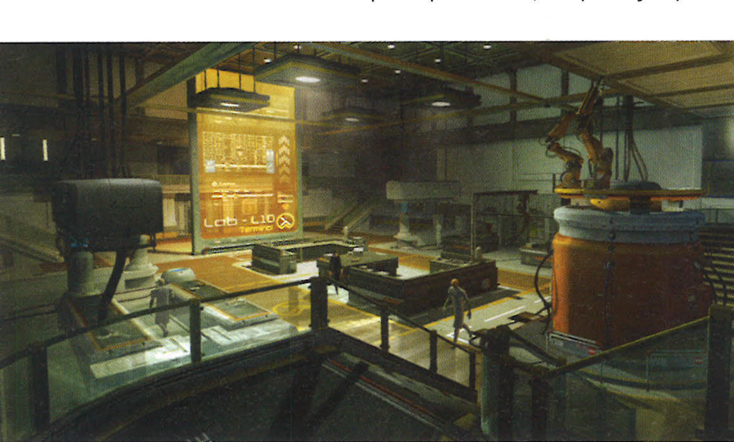
Barrett n'a pas l'air sympa. Normal, c'est l'un des méchants du jeu.





Le système d'éclairage choisi donne un effet proche de celui de la bande dessinée.

un tout petit built en temps réel mettant en avant le style graphique du jeu. Ce que je peux vous promettre, c'est que ça tape méchamment la rétine, tant grâce au style que par la technicité. Cette identité graphique unique s'explique via plusieurs facteurs, en premier lieu par le choix du moteur 3D employé. Croyez-le si vous voulez, mais c'est celui utilisé dans... Tomb Raider, soit une itération de l'outil développé par Crystal Dynamics. Partagé par tous les studios du groupe, ce moteur est aux antipodes de la mode actuelle : à l'inverse de Source et de l'Unreal Engine, il privilégie les polygones et les sources lumineuses dynamiques au plaquage de textures, un peu comme le moteur de Doom 3, mais en beaucoup plus optimisé. Et, vu que le jeu pourrait sortir sur consoles (je spécule, mais je ne me mouille pas trop...), la configuration demandée pour le faire tourner ne devrait pas être boulimique. Ça reste quand même joli et doté d'une identité technique forte. Esthétiquement, l'objectif visé par Jonathan & co est d'introduire des éléments empruntés au style Renaissance. Coupoles, frises, éclairages style bougie, surcharge de fioritures... L'influence du peintre Vermeer et de Blade Runner se fait ressentir dans les décors et la gestion de la lumière : on pense beaucoup à l'immeuble de J.F. Sebastian et à son atelier d'androïdes. Les gigantesques panneaux publicitaires, omniprésents dans ce futur proche, seront bardés de logos de dizaines de compagnies fictives... ou existant réellement, mais, là aussi, c'est l'omerta concernant le nom des éventuels partenaires. Les effets de fumée et de brouillard seront particulièrement travaillés, pour des raisons d'ambiance générale, lorgnant vers le steampunk.



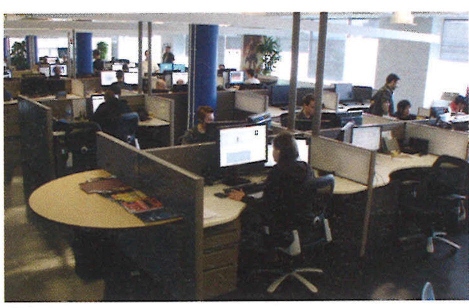
Deus Ex on the beach

Un Deus Ex, ce n'est pas simplement des graphismes chiadés, cela dit. C'est surtout l'habile fusion de trois éléments primaires, aboutissant à une expérience de jeu unique pour chaque joueur, si le mélange est correctement dosé. Un soupçon de RPG, une part d'action/FPS/furtivité, saupoudrez le tout d'un scénario flexible, mijotez pendant une trentaine d'heures (quêtes secondaires non incluses) et vous obtenez un DX parfait. La recette est connue, mais ce n'est pas pour autant qu'il est facile de l'appliquer : beaucoup se sont









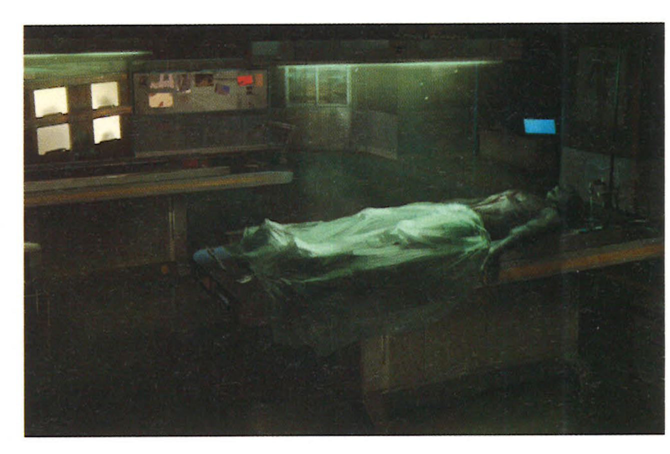


cassé les dents dessus, on pense notamment à Crystal Dynamics – encore eux – avec Project Snowblind, qui s'est fait renommer ainsi au dernier moment pour ne pas heurter les puristes (son nom original était Deus Ex Wars...). Eidos Montréal est parfaitement conscient des écueils et réfléchit en profondeur à son game et level design pour éviter de se faire étriller. Mais comme ce sont des furieux, ils veulent également apporter leur ingrédient au cocktail, en rajoutant une vue troisième personne.

Amis fanboys, respirez : DX3 est avant tout un FPS dans son gameplay, et la vue extérieure ne sera utilisée que dans certains cas de figure, parfaitement justifiés : on citera le fait de se plaquer contre un objet pour se protéger ou se cacher ou bien l'utilisation de certaines augmentations liées au combat à mains nues. Ça devrait être contextuel, donc totalement transparent dans le gameplay. Et c'est surtout idéal pour rendre le jeu spectaculaire : qui s'en plaindra ?

Revenons au FPS : cette fois, la probabilité que vous touchiez un adversaire ne dépend plus d'un calcul de statistiques, mais de votre skill, point barre. Plus de variables, hormis les DPI de votre souris. Il y aura un curseur de visée, une belle interface cyborg comme on les aime (mais pas trop chargée, nous affirme Jonathan) mais nous n'avons pas pu en voir plus, tout simplement parce que c'est en cours de conceptualisation. Le feeling RPG sera surtout sensible dans l'évolution scénaristique : chaque choix aura des conséquences, mais je ne vais pas m'éterniser sur cette rengaine, que tout le monde connaît par cœur depuis Fable, Oblivion ou tout autre RPG moderne. En paral-lèle, il sera possible de faire évoluer son perso à travers ses Augmentations (voir encadré) et de modifier fortement ses armes.

Deus Ex sans le hacking, c'est un peu comme Sundin sans son sac à main : il manque quelque chose pour que le tableau soit complet. Dans ce troisième volet, pas question de se gratter les choses en regardant une barre se remplir pour pirater un terminal : fini la passivité, il faudra faire chauffer ses neurones à travers un mini-jeu dont on ne sait pas grand-chose. Sauf qu'il ne s'agira pas d'un système de Quick Time Event (pression de touches dans un ordre donné) ou de liquide remplissant des tuyaux comme dans BioShock. Prometteur ! Un nouveau système de dialogue va également être introduit,



basé sur l'analyse des mimiques faciales de vos interlocuteurs, un petit plus qu'autorise le style visuel choisi, proche du comics, pour la modélisation des personnages. Là aussi, fini de glandouiller en choisissant une réponse parmi d'autres. Il faudra ouvrir l'œil pour percevoir les changements d'attitude, mais, si jamais vous n'y arrivez pas, une séance de close combat devrait délier les langues les plus nouées.

Quid du scénario ? Difficile d'en parler, vu que l'on ne nous a dévoilé que le minimum, tout au plus avons-nous fait connaissance avec le héros (voir encadré). On sait simplement que l'histoire va nous faire courir un peu partout : Detroit et sa friche industrielle automobile reconvertie en gigantesque laboratoire cybernétique, Shanghai, devenue une ville à étages où les riches logent au sommet et les pauvres à sa base...

En reprenant les codes fondamentaux du cyberpunk, en respectant sa licence tout en la rénovant, Deus Ex 3 oblitère son statut de simple suite pour se positionner comme un titre neuf, qui devrait proposer une expérience de jeu inoubliable. Un peu comme l'a fait le premier DX, en somme. On y croit très fort, il ne reste plus qu'à attendre. Pas trop longtemps non plus : après 2027, il sera trop tard. Et c'est presque demain...

PS : mon pote Philippe a eu ses Haribo, il n'avait pas menti.



Adam **Jensen**

Définitivement masculin, beau gosse dans le genre baroudeur : le héros de Deus Ex 3 a tout le charisme qu'il faut, très loin de l'espion en trench-coat. Il conserve néanmoins les lunettes de soleil, indispensables pour tout jeu se déclamant cyberpunk. Adam est un flic devenu responsable de la sécurité d'une grosse entreprise spécialisée dans la biologie, un boulot qui perd son sens le jour où son lieu de travail est attaqué par une troupe d'assaut bien trop puissante pour lui...

Il enquête sur les agresseurs de ses employeurs, déterminé à comprendre le dessous des cartes. Mauvaise idée...

Pour savoir à quoi il ressemble, observez attentivement les pages de ce dossier : un indice fumeux devrait vous apporter la réponse !



Erratum

Une ignoble erreur s'est malencontreusement glissée dans notre dernier numéro et concerne le test de Simon le Sorcier 4. Quelle ne fut pas la stupéfaction de Lucky quand il s'aperçut avoir attribué un magnifique 7/10 à un jeu qui aurait dû obtenir un simple mais néanmoins décisif 3. On espère vivement qu'aucun d'entre vous ne s'est laissé prendre au piège en courant acheter le jeu mais si tel est le cas, c'est que vous n'avez pas lu le joli texte qui accompagne la note. Et ça, c'est vraiment pas de bol. On vous présente quand même nos plus sincères excuses.

DITO

Yavin

Voilà, on y est, après des années d'incompréhension et de méfiance réciproque entre ceux qui pratiquent le jeu vidéo et les autres, maintenant, tout le monde (ou presque) joue ! Le vieux rêve des vieux de la vieille de faire partager leur passion est-il donc devenu réalité ? On peut en douter quand on prend la température auprès des uns et des autres, quand on lit les nombreuses réactions sur le Net ou lorsqu'on regarde tout simplement les productions distribuées en boutique. Une frontière semble tracée entre ce que certains core gamers (ou hardcore gamers) appellent parfois de manière méprisante les « casual ». Tout le monde joue, certes, mais pas de la même manière et dès qu'un jeu utilise des mécaniques un poil simple, que la durée de vie est un peu courte ou que le challenge n'est pas à la hauteur, on aurait affaire à un jeu pour « casual ». Cette démarcation entre le noyau dur des joueurs et les nouveaux venus peut légitimement effrayer quand on voit les profits hallucinants réalisés par les éditeurs sur les titres destinés à ce public encore néophyte. Et cela n'aurait probablement aucune incidence si deux types de jeux aux différences bien marquées cohabitaient en toute sérénité. Ce n'est pas vraiment le cas et, depuis quelque temps, on peut voir la difficulté d'un paquet de créations se réduire comme peau de chagrin. La régénération automatique des barres de vie dans les FPS est un bon exemple de cette « casualisation » parfois agaçante. Assiste-t-on à un revirement définitif et à la disparition de tout challenge, ou du moins à l'obligation de jouer dans les niveaux de difficulté les plus élevés pour prendre du plaisir ? Et ces niveaux de difficulté ne vont-ils pas finir par disparaître ? Ou plus positivement, peut-on imaginer que cette myriade de nouveaux joueurs exigeront bientôt, à leur tour, plus de vrais défis quand ils en auront assez de dépenser des sommes astronomiques dans des titres toujours plus rapidement torchés ? Cette dernière option semble heureusement la plus vraisemblable et, très franchement, tant mieux !



Réécriture

Jane Jensen, cela faisait bien 8 ans (depuis Gabriel Knight 3 en fait) que l'on n'avait plus eu droit aux scénarios écrits de sa plume talentueuse. Jusqu'à ce que l'on apprenne il y a quelques mois qu'elle reprenait du service avec Grey Matter, un sombre point & click mettant en scène l'assistante d'un neurobiologiste complètement dingo. Très récemment, on a pu lire sur son devblog tout neuf (http://blog.graymattergame.com) : « Le jeu a déjà pris 9 mois de retard à cause du changement de développeur ». Ça craint. Mais quelque part, c'est rassurant, Jane n'a pas vraiment changé.

Archania a gothic...

...Tale sortira à l'hiver 2009, un point c'est tout. Ce sont les développeurs de cette suite de Gothic 3 qui l'affirment, alors on va dire qu'on y croit et on va donc jouer aux osselets et à la marelle en attendant.





Dollar Empire

L'éditeur Stardock Corporation a tout récemment annoncé que son Sins of a Solar Empire avait dépassé les 500 000 exemplaires vendus. Déjà bien content de son excellent score, l'éditeur en rajoute en affirmant que la distribution en ligne constituerait plus de 20 % de ce joli chiffre. Apparemment, le fait que le titre tourne sur des configurations plutôt moyennes l'aurait bien aidé à s'écouler (ndyavin : c'est surtout un excellent jeu). Un grand bravo donc aux développeurs canadiens de chez Ironclad (www.ironcladgames.com) qui doivent, à l'heure qu'il est, s'envoyer des gigantesques tranches de caribou farci.

Coup de la panne

Sale temps pour Microsoft et sa Xbox 360. Spécialiste de la console, le dénommé Dean Takahashi a mis en ligne un rapport édifiant affirmant que Microsoft était au courant de tous les défauts de fabrication de sa console avant la mise en vente sur le marché. Problèmes du contrôleur graphique, du lecteur de DVD et, bien évidemment, énormes soucis de surchauffe entraînant invariablement un RROD (Red Ring of Death, une panne générale invitant l'utilisateur à renvoyer sa console au service après-vente). Et là, c'est un peu la honte, surtout que c'est quand même pas très bien vu de mettre sur le marché des produits que l'on sait défectueux. Alors que Windows Vista, lui... O.K., non, rien.

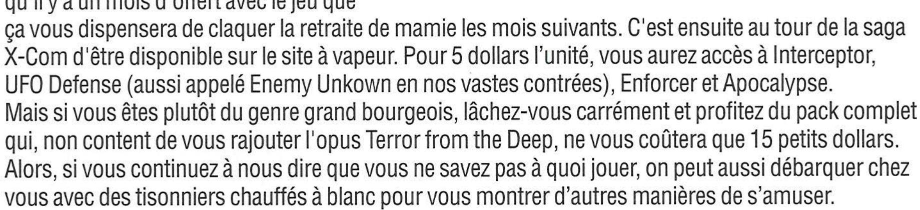


I'M AFRAID I CAN'T LET YOU PLAY THAT, DAVE

Steam Machine



La plate-forme de vente en ligne Steam a récemment ouvert ses portes à deux titres radicalement différents. Avant tout, Age of Conan : Hyborian Adventures qui s'y négocie à environ 60 dollars. Mais ce n'est pas parce qu'il y a un mois d'offert avec le jeu que ça vous dispensera de claquer la retraite de mamie les mois suivants. C'est ensuite au tour de la saga X-Com d'être disponible sur le site à vapeur. Pour 5 dollars l'unité, vous aurez accès à Interceptor, UFO Defense (aussi appelé Enemy Unkown en nos vastes contrées), Enforcer et Apocalypse. Mais si vous êtes plutôt du genre grand bourgeois, lâchez-vous carrément et profitez du pack complet qui, non content de vous rajouter l'opus Terror from the Deep, ne vous coûtera que 15 petits dollars. Alors, si vous continuez à nous dire que vous ne savez pas à quoi jouer, on peut aussi débarquer chez vous avec des tisonniers chauffés à blanc pour vous montrer d'autres manières de s'amuser.

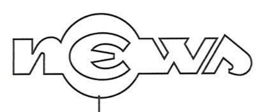




Bravo, Monsieur

Le très sérieux site Edge Online (www.edge-online.com) nous apprend que Michael Patcher, analyste financier pour Wedbush Morgan (une grosse entreprise de services boursiers et d'investissements) pense qu'Electronic Arts finira bel et bien par racheter son concurrent Take Two. Suite à ces propos, Monsieur Patcher aurait alors tapoté sa boule de cristal en affichant un air satisfait.







Toujours Prometteur





Six mois que l'on n'avait pas vu le bébé chéri de Cyanide en chair et en os, le bien portant et très prometteur Blood Bowl. Parce qu'une petite piqûre de rappel s'imposait, nous avons assisté à une nouvelle (petite) présentation du titre, présentation qui a d'ailleurs confirmé plus qu'elle n'a révélé :

1 - Les graphismes ont été considérablement affinés, avec pour résultat des textures et des animations enfin dignes de ce nom. Franchement séduisant.

2 - Les puristes et adeptes du jeu de plateau ont tout pour être satisfaits par le mode Tour par Tour, déjà très complet et le plus fidèle possible aux us et coutumes du support originel.

3 - Le mode en Temps Réel, lui, a l'air toujours franchement coton, pour ne pas dire brouillon. Gageons qu'il sera plus accessible souris en main qu'il ne l'est à l'écran.

Au final, il nous tarde que le jeu sorte, retardé malheureusement de quelques mois et maintenant prévu pour le début de l'année prochaine.



Chaud, froid, chaud...

Souvenez-vous de Codename Panzers : Cold War, un STR dont on vous parlait déjà il y a un an. J'étais même allé le voir au péril de ma vie dans ce pays bizarre que l'on appelle la Hongrie. Et puis, oui, plus rien... Déboires financiers pour l'éditeur d'alors, 10tacle, ou un truc comme ça. Toujours est-il qu'Atari, plutôt malin sur ce coup-là, a décidé de se réapproprier le bébé. Après une nouvelle présentation donnée lors de la GC, on peut donc vous dire que Cold War n'a pas bougé d'un iota, même s'il est un peu moins impressionnant aujourd'hui, graphiquement parlant. Que les amateurs de Seconde Guerre mondiale se rassurent, on retrouvera le titre de Stormregion dans les bacs à partir de novembre prochain, enfin, je crois...

Il nous tarde...

Dans la série (oui, je suis très série en ce moment) « on a joué à des jeux qui vont bientôt arriver et qu'il nous tarde de voir arriver », je nommerai Fallout 3, Far Cry 2 et Mirror's Edge. C'est surtout le premier, avec une ambiance très électrique et un graphisme impressionnant qui m'a personnellement le plus marqué. Rien à signaler du côté de Far Cry 2, qui est aussi agréable à l'œil qu'au toucher. Reste à voir si le FPS de Ubisoft tiendra la distance. Quant à Mirror's Edge, si on a dénoté un petit manque de dynamisme et de vitesse dans le niveau qui nous a été offert (probablement un des premiers), la jouabilité, au pad, était très intuitive. Mais là encore, reste à voir si l'épopée tiendra la distance. Allez, plus qu'un numéro ou deux tout au plus.



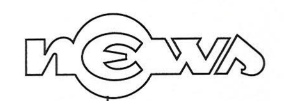
Alerte (vraiment) Rouge 3

On ne va pas y aller par quatre chemins, ni prendre des pincettes, ni essayer par tous les moyens de rester poli, ni de noyer le poisson à travers une phrase de quatre lignes ou des trucs comme ça. Parce que nous, on est des vrais vous voyez, on ne voudrait surtout pas vous cacher la vérité. Bref, voilà, quoi, tout ça pour dire qu'après avoir participé à quelques escarmouchettes sur Alerte Rouge 3 lors de la GC, nous avons été un peu déçus. On passe encore sur les couleurs criardes et les graphismes un peu vieillots, mais le cruel manque d'originalité agace franchement. On nous avait déjà fait le coup du « c'est simple et efficace » avec Command & Conquer 3 – qui était tout de même très bon – mais on ne peut pas nous le faire à chaque fois. À bon entendeur.



Euh...

Dans la série des « on ne vous en parlera pas ce mois-ci », je citerai Risen, le nouveau RPG des messieurs qui ont fait Gothic 3. Pourquoi ? Parce qu'on a vu qu'une pauvre bande-annonce qui aurait pu être faite y a cinq ans. Ben voilà...



Monsieur Soleil

La dématérialisation va beaucoup plus loin que ce qu'on a envie de faire subir aux membres du groupe Tokio Hotel dès qu'ils s'approchent d'un micro. C'est aussi une réalité voulant que nos chers supports physiques disparaissent peu à peu pour se faire remplacer par une distribution entièrement numérique. Le modèle Steam a déjà bien engagé le processus, mais ce n'est pas pour autant que nos jolis DVD disparaîtront tout de suite si l'on en croit Jens Uwe Intat, General Manager for European Publishing chez Electronic Arts. La théorie du bonhomme se base sur la taille effarante des jeux actuels. Cette dernière (toujours selon lui) ne fera qu'augmenter dans les années à venir en raison de l'amélioration permanente des graphismes et de l'utilisation de résolutions de plus en plus élevées. Fier de son constat, Jens ajoute que les supports physiques ne disparaîtront donc pas avant une bonne vingtaine d'années. Et tout ce blabla n'a probablement rien à voir avec le fait que l'éditeur américain n'est toujours pas parvenu à s'imposer face à ses concurrents en matière de distribution numérique.

Will Wright...



. . . l'a dit : “À ce stade, l'E3 ressemble désormais à un mort vivant”. C'est probablement le côté gentillet du créateur des Sims qui lui fait tenir de tels propos vu que l'ancienne grande gloire des salons nous paraît plutôt mort mort.

Phrase à la con

Vendredi 29 août 2008, 13h40
Savonfou : Je reviens, il faut que j'aille payer l'autre femelle.

Incredible Machine

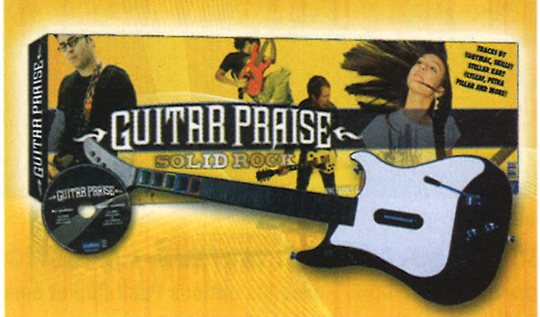


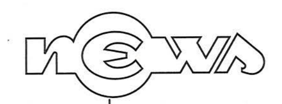
Sur le marché des consoles portables, on trouve la DS de Nintendo et la PSP de Sony. C'est tout ? Non, car le petit Coréen Gamepark ne lâche pas l'affaire et après ses célèbres GP32 et GP2X, décide de récidiver avec la GP2X Wiz, nouvelle itération d'une machine atypique. Ce versatile petit joujou se dote cette fois d'un processeur cadencé à 533 Mhz accompagné d'un accélérateur 3D. Afin de faire tourner tout ça bien comme il faut, l'architecture de la bécane est accompagnée d'une distribution Linux, d'une batterie rechargeable, d'un écran tactile et d'un port pour cartes SD. Le tout (accompagné de 12 jeux) devrait être vendu aux alentours de 120 euros sur quelques sites spécialisés à partir de début octobre. Quant à savoir si ce genre de machine a la moindre chance face à ses illustres concurrentes, je... oh, ça alors, ...solé je... asse... dans un... tunnel.

Physique



On ne va pas vous faire l'affront de vous présenter une énième fois le « phénomène » Guitar Hero, vous le connaissez tous. Ce que vous ne connaissez peut-être pas, c'est sa déclinaison rock chrétien actuellement développée chez les Américains de Digital Praise (www.digitalpraise.com). Le principe est complètement similaire au concept de base, à savoir une guitare reliée au PC (ou à un Mac) avec obligation de tapoter en rythme au fil de l'arrivée de petits blocs colorés. La seule différence, c'est qu'ici on jouera uniquement sur des titres vantant les mérites de Dieu, la Foi et notre pote à tous, Jésus Christ. Côté playlist, on trouvera des titres de Relient K, Newsboys ou encore Flyleaf et le pack complet, guitare et logiciel se vend un peu moins de cent dollars sur le site officiel de la société. Une bonne réponse à tous ceux qui affirment que lorsqu'on demande un truc au Saint Père, on peut toujours se gratter.





Gears of War 2...



...on n'y aura pas droit. C'est Cliff Bleszinski d'Epic Games qui l'a affirmé haut et fort. Apparemment, les joueurs PC n'ont pas été sages, mais comme ils nous avaient déjà fait le coup avec le premier épisode, inutile d'investir dans une psychothérapie.

Money Penny

Et hop ! Hothead games (www.hotheadgames.com) vient de balancer quelques images de l'épisode 2 de Penny Arcade Adventures : on the Rain-Slick Precipice of Darkness (un vrai paradis pour pigistes, ce titre). Alors comme d'habitude, le style graphique est cool et ce sera sûrement très fidèle à l'ambiance et aux personnages du web comic. On a quand même peur que ce soit un peu médiocre, vu ce qu'avait donné le premier. On croise les doigts, les oreilles, les pieds, mais surtout pas les effluves.

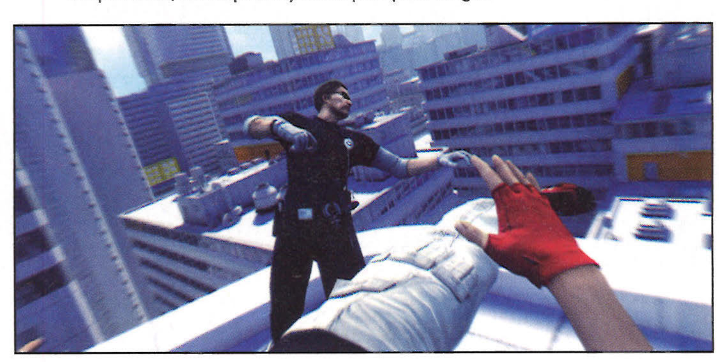




Ron Gilbert (Monsieur Monkey Island, excusez du peu) s'est associé à Hothead Games (oui, les mêmes que le jeu Penny Arcade) pour la création de Deathspank, alias « la fessée de la mort » en bon français. Au travers de trois petits films teasers, on apprend que le héros se bat avec une multitude d'armes différentes, que les pièces d'armure jouent sur des capacités bien crétines (+6 en « sexy », ça vous tente ?) et que le héros rangera tous ses items, allant du citron prévenant le scorbut au bouquin qui rend intelligent, dans son string de la justice. Autant vous dire qu'on est ici très pressé de voir la bête arriver, d'autant plus que le jeu jouira d'une partie aventure à la Monkey Island et de phases soi-disant « RPG ». Ce bon vieux Yavin espère vivement que le string de la justice fera partie des goodies envoyés par l'éditeur à la sortie du jeu. Nous, moins, du coup.

Agilité assurée

Que de bonnes nouvelles ! La preuve, ici, on apprend qu'il ne faudra pas l'une des 215 machines de guerre de C_Wiz pour faire tourner Mirror's Edge, vu qu'on connaît maintenant la config minimum nécessaire pour faire tourner ce futur OVNI vidéoludique. On parle donc de 2,4 GHz, d'un giga de Ram et d'une carte de série Geforce 6 ou ATI X1650. Attention toutefois, il s'agit de la configuration minimale, celle avec laquelle votre jeu ressemblera à une super-soirée diapositive, donc prévoyez un peu plus large.



Griffe de STAR

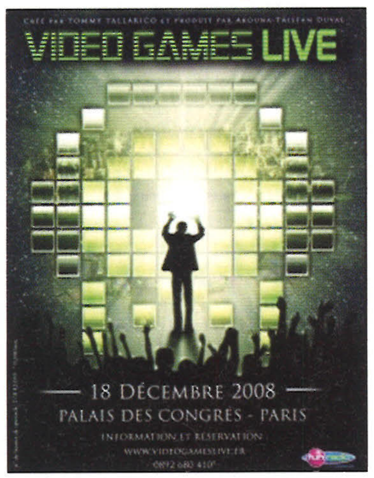
Le très sympathique et chaleureux Vladimir Poutine aurait, durant une balade on ne peut plus officielle dans un parc national, sauvé une équipe de reporters en tirant une fléchette anesthésiante sur un tigre de Sibérie qui était en train de se jeter sur les pauvres bougres. Peu après, on l'aurait vu se déplacer à grandes enjambées viriles pour aller mesurer les quenottes de la bête en voie de disparition. Enfin, c'est bien joli tout ça, mais je me demande s'il aurait fait autant le malin face à un des ours en armure d'Alerte Rouge 3.



Le jeu gratos du mois

Comme vous commencez à le savoir, à la rédac, on adore les dinosaures. Du coup, on s'éclate sur Dinorun (www.pixeljam.com/dinorun), la simulation de fin du monde préhistorique. Dans la peau d'un petit compsognatus, il va vous falloir courir à toute vitesse pour éviter l'apocalypse qui vous court après. Bien évidemment, les dénivelés sont légion, et chaque niveau est semé d'embûches. Autres dinosaures, roches qui s'effondrent, arbres déracinés, tout est bon pour vous ralentir dans votre course effrénée vers la survie. On croisera aussi des bonus sympas tels que les bestioles à boulotter pour gagner des points d'expérience, les ptérodactyles qui peuvent vous choper pour vous faire voyager sereinement, et d'autres items rigolos. Ajoutons au tableau une réalisation adorable, une ambiance sonore oppressante en diable, un système de sauvegarde automatique, du contenu à débloquer et voilà. À consommer sans modération.

Oui, la musique !



Qu'ils sont loin les « bip bip » des musiques pathétiques des premiers jeux vidéo ! Désormais, on nous offre des bandes originales d'une qualité souvent monstrueuse, composée par de véritables ténors du genre. Mais si les symphonies greffées à nos aventures vidéoludiques peuvent se targuer d'être de qualité professionnelle, elles ne font pas encore souvent escale dans de véritables salles de concert. Pourtant, l'idée se pratique depuis plusieurs années et s'intitule Video Games Live (www.videogameslive.fr). De grands orchestres réinterprètent les plus célèbres morceaux du jeu vidéo devant un public conquis d'avance mais bien souvent bluffé par la maestria de musiciens d'expérience. Bonne nouvelle, l'événement se tiendra pour la première fois en France, le 18 décembre au Palais des Congrès de Paris (Porte Maillot). L'occasion de s'en coller plein les oreilles avec des extraits revisités de Mario, Legend of Zelda, Metroid, Final Fantasy ou encore Tomb Raider. Je ne peux que vous conseiller de réserver vos places illico parce qu'il n'y en aura probablement pas pour tout le monde.

Left for dead

...ne sortira finalement que le 20 novembre de cette année et si ce n'est pas le cas, on vous promet de faire avaler un rouleau d'essuie-tout à Gabe Newell.



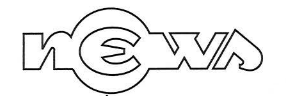
Mea culpa

Connaissez-vous Culpa Innata ? Si la réponse est non, sachez qu'à l'instar du plongeur tombé dans un repère de piranhas, vous n'êtes pas seul. Une brève discussion dans la rédac s'est soldée par des « Hein ? » et des « Culpa quoi ? » assez évocateurs. Renseignements pris, le jeu du studio Momentum n'était autre qu'un jeu d'aventure se déroulant dans un monde cyberpunk largement inspiré de Blade Runner. Manifestement, les développeurs ont dû vendre quelques caisses de leur laideron vu qu'ils ont récemment annoncé le développement de Culpa Innata 2 : Chaos Rising.
La sortie prévue en fin d'année aux États-Unis et à une date encore inconnue dans notre belle vieille Europe. Ce n'est pas grave, on n'est pas pressés.

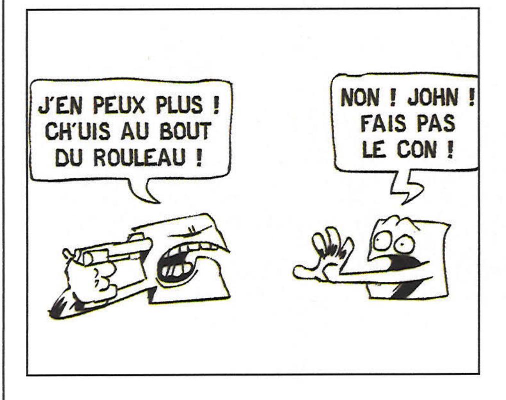


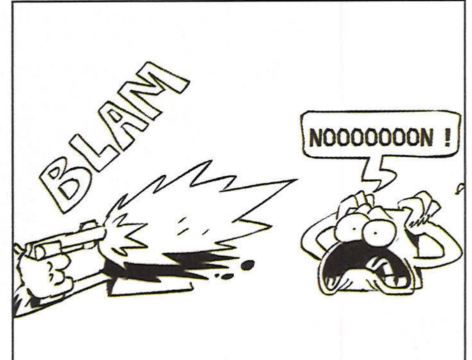
Phrase à la con

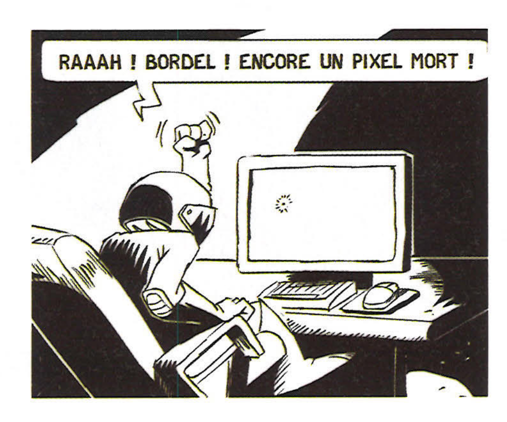
Jeudi 21 août 2008, 23h15
Sundin : J'ai toujours un slim dans mon sac à main.



Fond d'écran







Running Gag

Microsoft vient de confirmer la troisième édition de son baladeur numérique Zune dont la sortie est prévue pour le courant 2009. L'info a été publiée dans la presse financière, celle des gens sérieux qui ont des moustaches et des cravates Mickey. On ne sait pas ce qu'apportera cette version ni si elle atteindra enfin l'Europe mais, quelque part, on s'en fout.





PAF pastèque !



Ces perfides Grands-Bretons de chez Beatnik Games (http://www.beatnikgames.co.uk) débarquent avec Plain Sight : Rise of the Killer Robots, un jeu exclusivement multijoueur où il faudra abattre ses amis robots à l'aide d'une épée et se faire exploser afin de gagner les points glanés grâce aux frags bien placés. Exploser à côté d'autres robots multipliera le score et forcera tous les joueurs aux plus viles bassesses. Le titre est prévu pour le premier trimestre 2009 sur Xbox Live Arcade et PC, où il coûtera environ 12 euros. L'habillage épuré du jeu ainsi que son concept à fort potentiel nous intriguent. À ne pas confondre avec le vieux et médiocre Rise of the Robots, sous peine de graves lésions au cerveau.

Velvet Assassin...

...a du retard. Après un test de grossesse et un gros soupir de soulagement, on apprend que le jeu d'infiltration ne sortira qu'en janvier 2009, histoire de peaufiner l'aventure et de lui donner toutes ses chances avec une belle sortie mondiale.

Ensemble Studios...



...va fermer ses portes. Pas d'inquiétude, les développeurs d'Age of Empires auront le temps de finir Halo Wars avant d'être replacés à d'autres positions au sein de Microsoft. N'empêche, Sundin vous fait savoir qu'il déplore cette disparition, lui qui, grâce aux nombreux titres du studio, a pu manger autre chose que des pâtes au sel pendant cinq ans.

Et merci pour le...

Tranquillement installé sur une bouée tractée par un bateau, un jeune et fringuant adolescent américain s'est subitement fait défoncer la mâchoire par une... carpe. La vile créature aurait sauté dans sa direction afin de, je cite, ah, ben, non, je ne cite pas, ça ne parle pas, les poissons.



Bouillon de culture

Le Conseil culturel allemand vient d'accueillir en son sein la « Fédération des Développeurs de Jeux Vidéo ». Malte Behrmann, le directeur de l'organisation, a parlé de décision « historique ». Les députés allemands prévoient aussi de créer des trophées à la manière des Oscars, grâce à un budget de 600.000 euros, dont 150.000 qui iront directement dans la poche du développeur allemand ayant pondu le meilleur titre de chaque année. Une belle avancée pour la reconnaissance des jeux vidéo et un exemple à suivre pour ses voisins.





Faites parler de vous !

100 cartes de visite offertes* !

PACK PERSO CONFORT

2 DOMAINES INCLUS
pendant toute la durée du Pack

Notre Pack Hébergement de référence comprenant un large éventail de fonctionnalités pour les particuliers exigeants, les associations ou les professions libérales.

- **2 noms de domaine au choix** (.fr, .com, .net, .org, .info)
- **6 Go d'espace disque**
- **750 Go de trafic par mois**
- **200 comptes email (IMAP/POP3)**
- 1&1 TopSite Express (3 sites de 15 pages chacun)
- 1&1 Blog
- 1&1 Album Photo
- 1&1 Contenu Dynamique (informations en continu sur votre site : actualité, météo, sport, bourse, itinéraires…)
- Protection anti-virus et anti-spam
- **Offert : Collection de logiciels**** Adobe® Contribute CS3, Adobe® Photoshop® Elements 5, Ulead® GIF Animator 5, Hello Engines! 6.0 Standard, Ranking Toolbox 6.0 et Wise-FTP 5.5
- 5 bases de données MySQL
- 1&1 Chat
- 1&1 Formulaire
- … et bien plus encore !



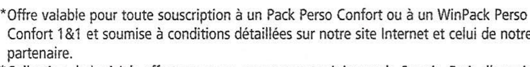
Votre site Web en quelques clics !

- ✓ Solution tout en un
- ✓ Domaine en .FR inclus
- ✓ Album photo et blog inclus
- ✓ Outils de création performants
- ✓ ... et simples d'utilisation !



pour une durée limitée, nous vous offrons 100 cartes de visite personnalisées, afin que vous puissiez faire connaître votre site autour de vous

Overnight Prints



*Offre valable pour toute souscription à un Pack Perso Confort ou à un WinPack Perso Confort 1&1 et soumise à conditions détaillées sur notre site Internet et celui de notre partenaire.
**Collection de logiciels offerte pour un engagement minimum de 6 mois. Frais d'envoi : 4,99 € HT (5,97 € TTC).



N° INDIGO **0825 080 020** (0,15 € TTC/min)

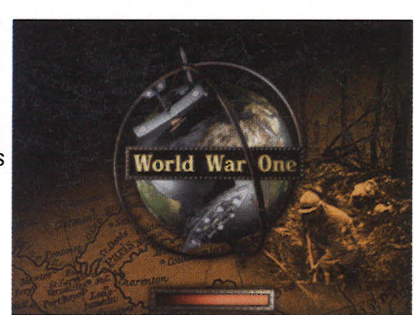
1and1.fr





Phrase à la con

Mardi 26 août 2008, 13h51
Laurence (Joypad) : Emballage Magazine, c'est un magazine sur les emballages ou sur les emballages de magazines ?



Quel manque d'éducation !

Pour une raison totalement obscure, vous ne trouverez pas le test du Bully de Rockstar Games, dans ce numéro. Aux dernières nouvelles, cet excellent titre mettant en scène un écolier délinquant dans l'enfer d'une grosse institution éducative pour gosses de riches devrait sortir dans le courant du mois d'octobre. On aurait donc aimé vous en parler, monter des pages avec plein de textes, des images et surtout, oui surtout, une jolie note, histoire de déterminer si cette aventure (datant quand même de la Playstation 2) vaut toujours autant la peine d'être vécue. On devra donc attendre et, pour le coup, on vous conseillera d'en faire de même.



Vive les poilus

On n'a de cesse de le répéter : la Seconde Guerre mondiale commence un peu à nous gonfler. Maintenant, pour être honnête et après de nombreux débats sur le sujet, on en arrive toujours à la même conclusion, la drôle de guerre reste le cadre le plus propice pour développer un bon jeu vidéo. « Que nenni ! », s'exclament alors les Français d'AGEOD en annonçant la sortie prochaine de La Grande Guerre 14-18, adapté du jeu de plateau du même nom. On pourra y jouer sept puissances (de la Grande-Bretagne à la France en passant par la Russie) et gérer les batailles, la diplomatie ainsi que les recherches technologiques. Sortie prévue le 11 novembre et, non, ce n'est pas un hasard.

Science de l'information



« Bonjour Madame la machine à café, auriez-vous une petite rumeur pour moi ? Comment ? Max Payne 3 serait actuellement en développement chez ces sacripants de Rockstar Games ? Ah oui, c'est de la bonne, dites donc ». Et cette rumeur diffusée par l'arnaqueuse à 30 centimes se tient quand on sait que les développeurs de Remedy Entertainment (auteurs des premiers épisodes) sont très occupés à peaufiner le très attendu (et particulièrement discret) Alan Wake. Par contre, ce n'est pas l'équipe en charge des Grand Theft Auto qui serait dessus mais celle du moyen The Warriors, un jeu de castagne relativement classique sorti en 2005. Voilà, c'est tout, maintenant je file au 5e, ils ont une autre machine.



Ubisoft...

...a décidé d'ouvrir une filiale dans ce joli pays qu'est la Pologne. Cela n'étonnera évidemment personne vu le nombre de jolies donzelles qui traînent dans ce pays.



Cash cash

En attendant Diablo III, les fans de hack & slash sont bien obligés de trouver de quoi s'occuper. Ils pourront donc satisfaire leurs envies génocidaires grâce à Dungeon Hero qui ne devrait étonnamment pas se résumer à tapoter sur des pastilles de couleurs en rythme avec les cris effrayés de créatures agonisantes tombées aux oubliettes. De manière plus classique, il faudra juste éliminer tout le monde en tapant dessus à l'aide d'une pelletée d'armes. Et parce que je n'ai pas envie de tourner autour du pot, je vais directement vous dire que les graphismes sont hideux et qu'on ne croit pas une seconde à ce jeu. Hop, ça, c'est fait.

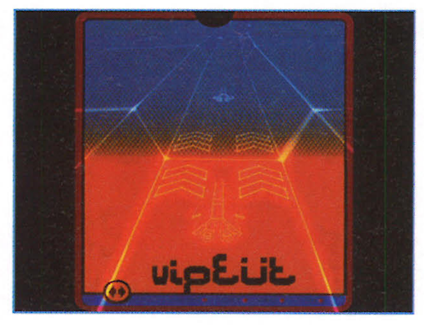
VIPEÜT

>Genre : Course >Développeur : Astrofra
>http://forums.tigsource.com/index.php?topic=2422.0



La réalisation du jeu dégouline de classe et d'amour pour le joueur.

Très régulièrement, les forums de The Independent Gaming Source (http://forums.tigsource.com) proposent des compétitions de création de jeu. Limités en temps et imposés en thème, les contributeurs doivent rivaliser d'imagination pour pondre des titres intéressants. Cette fois-ci, le thème est celui des « Demakes », qui a pour but de transposer un jeu récent sur une console d'autrefois. C'est ainsi que naquit Vipeüt, le Wipeout de la Vectrex. Graphismes vectoriels, fluidité parfaite, bref, tout ce qu'il faut pour hypnotiser le joueur en mal de couleurs néons et d'ennemis à éviter sur une piste qui ne finit jamais. Donc encore un gros bravo à Astrofra, qui a réalisé une petite perle qui a le bon goût de nous rappeler Audiosurf, d'une certaine manière.



Les fans de l'original risquent quand même d'être un peu déçus.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE
L'actu des jeux indépendants



Là, je suis quand même salement irradié...

SHADOW OF THE BOSSUS

>Genre : Action
>Développeur : Saint
>http://forums.tigsource.com/index.php?topic=2402.0

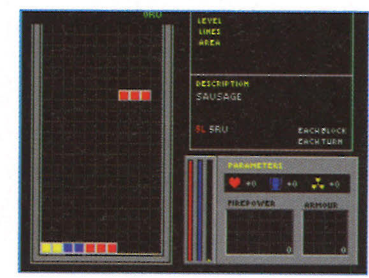
Demakes toujours, avec Shadow of the Bossus transposition du hit de la PS2 au hardware de la Super Nintendo. Le résultat est très mignon, ultra-ingénieux et surtout, vraiment intéressant à jouer. Le développeur s'est défoncé pour obtenir le meilleur compromis possible entre la grandiloquence de l'original et les limitations de ce portage.
Toutes les armes sont présentes, les colosses font plusieurs écrans de haut, un ingénieux système de rotation simule les pas de ces créatures gigantesques et l'impression de déséquilibre. Peut-être pas aussi grisant que le vrai, mais diablement amusant et impressionnant, compte tenu des limites de la machine.


Voilà à quoi auraient pu ressembler les colosses sur Super Nes.

S.T.A.C.K.E.R.

>Genre : OVNI
>Développeur : Pishtaco
>http://forums.tigsource.com/index.php?topic=2455.0

Allez, un petit dernier pour la route et j'arrête de vous embêter avec les demakes. Comment ça « il a intérêt à être bien sinon on te casse les jambes » (ndyavin : ça, c'est parce que tu nous casses les pieds) ? Déjà je tiens à vous dire que j'aimerais qu'on apprenne à se connaître avant de passer aux coups et puis en plus, je n'ai pas de jambes, vous voilà bien feintés. S.T.A.C.K.E.R., donc. Espèce de mélange bâtard et difforme entre Tetris et S.T.A.L.K.E.R., le jeu nous plonge dans de haletantes parties à cheval entre le jeu de réflexion et le RPG. Chaque tetramino représente un ennemi, une arme ou un objet aidant à sereinement traverser l'hiver nucléaire et à se défendre face aux animaux sauvages ou autres Stalkers. Il faudra alors faire des lignes pour s'équiper et attaquer, tout en jetant un œil à sa jauge de radioactivité, histoire de ne pas se transformer en guirlande Geiger. Bizarre mais addictif.


Oui bon, il faut un peu d'imagination, sinon on s'en sort pas.

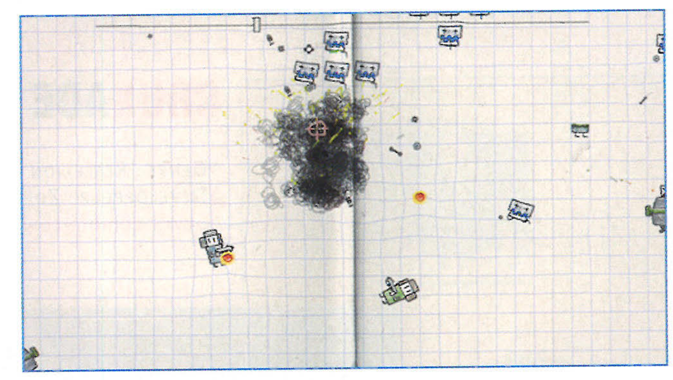


CHOKE ON MY GROUNDHOG, YOU BASTARDS ROBOTS

>Genre : Action
>Développeur : Petri Purho/Finlande
>www.kloonigames.com

Je suis sûr que comme moi vous n'avez jamais aimé les robots. Métalliques, prétentieux, odieux avec les enfants, il faut que ces créatures sans âme disparaissent. Il faut tous les détruire. Et c'est exactement ce que propose le dernier jeu de Petri Purho, qui pense à tous les pigistes du monde avec ses titres à rallonge. Dans cet « arena shooter » doté de superbes graphismes crayonnés, il faudra se défendre contre des vagues incessantes de robots jusqu'à ce que mort s'ensuive. Et c'est quand mort s'ensuit que l'on bascule dans l'exceptionnel. Car au moment de recommencer le niveau où vous avez perdu, vous serez épaulé par votre partie précédente. Vous perdez encore ? Vous voilà trois sur le terrain ! Et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous passiez le niveau. C'est une fois de plus une idée toute simple qui fait un grand jeu.

Le gars en vert, c'est vous. Le gars en gris, c'est votre fantôme.

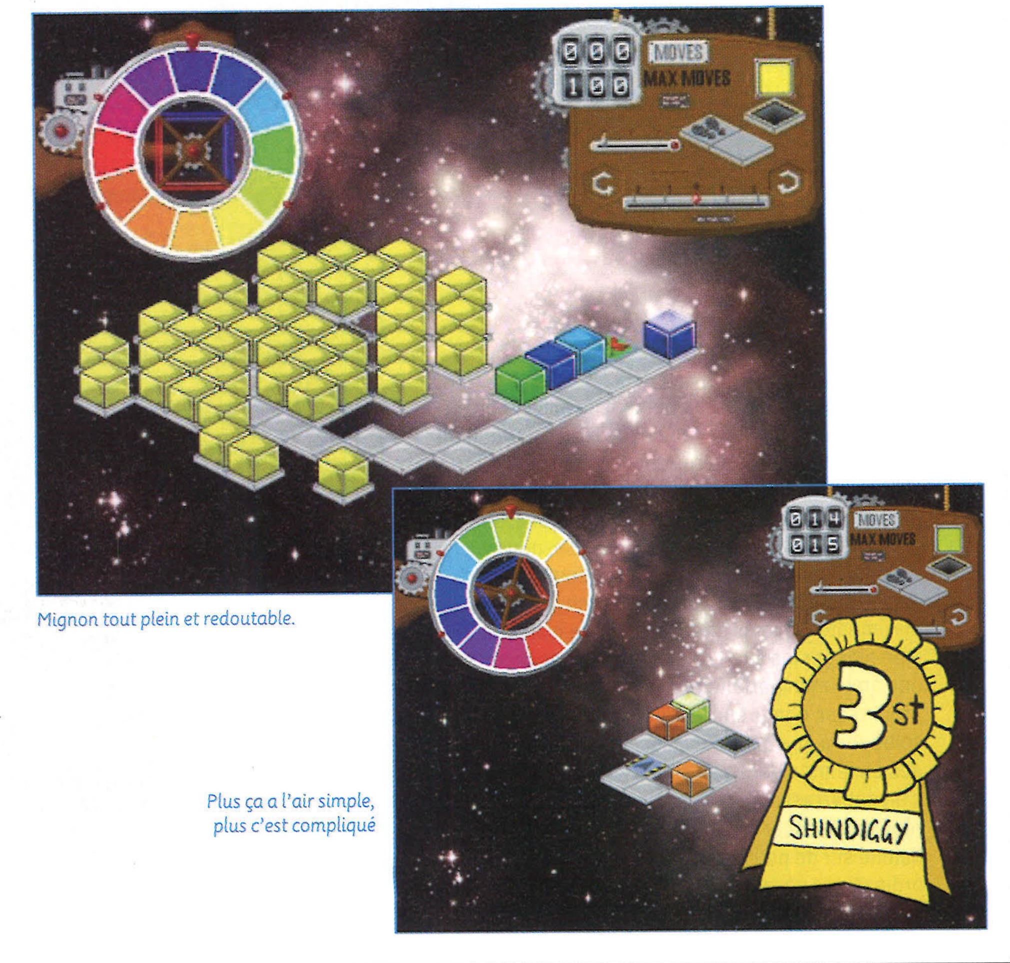


Le design général est excellent, comme toujours chez Purho.

COLOURWISE

>Genre : Réflexion
>Développeur : Francesco Ariis
>http://news.bigdownload.com/tag/colourwise/

Un petit peu de couleurs dans un monde de brutes, c'est possible ! Dans Colourwise, vous allez diriger un petit cube à l'aide des flèches de direction afin de le mener vers la trappe de sortie. Voilà qui paraît facile quand on le dit comme ça mais votre héros cubique est affecté d'une couleur et ne peut passer au niveau suivant que s'il arbore la couleur nécessaire au bon accomplissement du niveau en cours. Pour ce faire, vous pourrez absorber d'autres petits cubes colorés qui auront la bonne idée de vous repeindre Seulement voilà, les tons doivent être en correspondance ! C'est-à-dire que du bleu ne pourra pas être fusionné avec du rouge directement, il faudra d'abord passer par une teinte jaune afin de pouvoir l'assimiler. Très simple dans les premiers niveaux, l'idée révèle vite son côté diabolique au bout d'une poignée de minutes. Avec 73 niveaux, vous allez avoir de quoi vous occuper un moment et pleurer des hectolitres de larmes de sang.



Mignon tout plein et redoutable.

Plus ça a l'air simple, plus c'est compliqué

CRUNCH TIME

>Genre : Réflexion
>Développeur : Tandem Games
>www.tandemgames.com/Games.aspx

Vu le nombre de jeux du genre, je crois qu'il est inutile de vous expliquer pour la millième fois le concept du « match 3 » et pourtant, je vais le faire malgré tout. Sur un tableau rempli d'éléments colorés, on clique pour en inverser deux afin d'obtenir des lignes de trois items de même nature qui s'éliminent donc par association. C'est simple, très efficace et ce jeu-là a le mérite de pousser l'idée plus loin avec un véritable scénario et des combats animés. Une très belle réalisation pour ce qui reste une variation sur un même thème.



Salut beau gosse.

Une variante plus qu'intéressante d'un concept fort classique.

CRUXADE

>Genre : Réflexion
>Développeur : Zombie Cow Studios
> www.zombie-cow.com



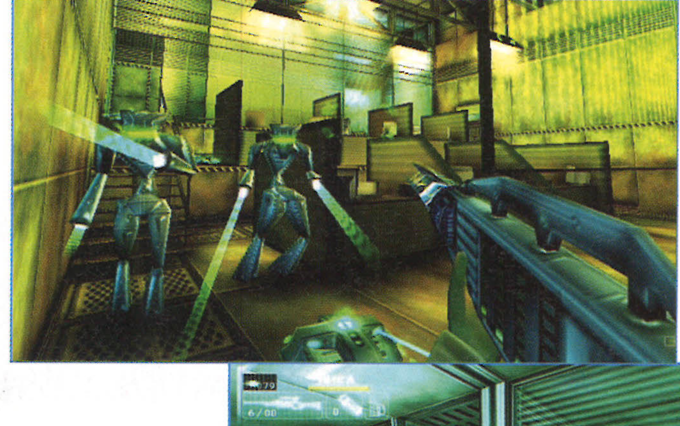
Encore un truc qui va vous bouffer la journée.

Avec le nombre de jeux de réflexion sortis ce mois-ci, j'ai la curieuse impression que les développeurs ont tendance à nous prendre pour des gens intelligents. Quelle bande de petits fous ! En voici encore un exemple avec ce mix entre Tetris et Lumines, vachement joli, coloré et à l'addictivité plutôt impressionnante. Le but ? Éliminer un maximum de blocs de couleur afin de taper le score le plus élevé possible en combinant les bons éléments avec les bonnes couleurs et le tout, en musique ! La réalisation est très léchée et les animations ne sont pas en reste. Seul petit souci mais vous le résoudrez facilement, il vous faudra disposer du Framework .Net 2.0 disponible chez les diablotins de Microsoft. Sans cela, Cruxade ne fonctionnera tout simplement pas.

TECNO – THE BASE

>Genre : FPS
>Développeur : Guruy Entertainment
>www.tecno-base.com

L'audace se définit probablement de milliers de manières, mais en voici une excellente : parler d'un jeu disponible depuis près d'un an dans une rubrique censée traiter l'actualité récente. L'idée peut paraître bancale et pourtant, elle a un sens, un vrai. C'est que pour une raison fort curieuse, nous n'avons jamais parlé de ce jeu d'action/réflexion en vue subjective disposant d'un bien joli moteur 3D agrémenté d'exquis effets de lumière histoire de bien plonger les aventuriers que nous sommes dans une ambiance parfaitement glauque. Il faudra progresser, comprendre, trouver (des clés, des solutions à de nombreuses énigmes) et lutter contre des ennemis vivaces au moins le temps que l'on s'en débarrasse. Pas de quoi s'extasier mais la réalisation est propre, et le jeu tourne en toute fluidité sur de petites machines, même des ordinateurs portables. Vous allez peut-être enfin aimer le train.

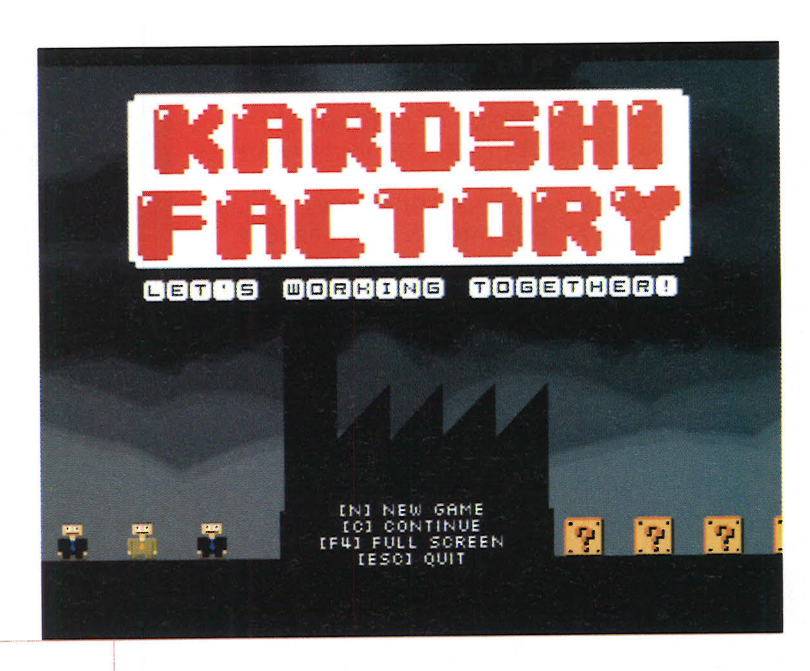


Cela a quand même de la gueule, non ?

Il faudra parfois en découdre de manière un peu brutale.

KAROSHI FACTORY

>Genre : Reflexion
>Développeur : 2DCube
>www.yoyogames.com/games/launch/50136

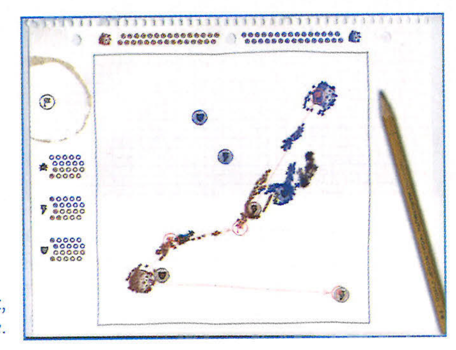


Vous vous souvenez sûrement des deux premiers Karoshi, titres dont le but était d'aider un pauvre type à se suicider. Les jeux n'étaient pas bien jolis, mais diablement malins et drôles. Et hop, alors que l'on pensait que tout était fini, 2DCube nous sort un troisième opus, Karoshi Factory. Par contre, petite nouveauté cette fois-ci, avec l'apparition des collègues de notre ami, eux aussi plutôt pressés de passer l'arme à gauche. Du coup, il faudra sauter d'un personnage à l'autre pour réussir à tous les tuer. Bien évidemment, l'ambiance est toujours au rendez-vous avec des graphismes simplistes (ou moches, hein, c'est selon) et une musique plutôt entraînante. À essayer impérativement, comme les deux premiers.

SWARM

>Genre : Stratégie
>Développeur : Indiebird
>http://indiebird.com/blog/?page_id=13

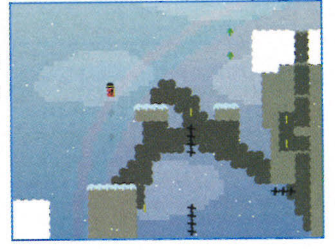
Un petit jeu de stratégie, voilà qui nous change un peu. Vous y contrôlerez une colonie de fourmis et en affronterez une autre, le but étant de piquer la base de l'adversaire. Pour ce faire, sur la carte, des bonus seront disséminés aléatoirement et donneront des bonus (vitesse, force…) à vos troupes. Un peu bizarre au départ, on comprend assez vite les mécanismes qui régissent l'univers, et on pige rapidement que la ligne droite est peut-être le chemin le plus rapide, mais certainement pas le plus efficace.



En bas, votre colonie, en haut, celle de l'adversaire.

JUMPER 3

>Genre : Plate-forme >Développeur : YMM
>http://mattmakesgames.com/games.php



Allez, ça faisait longtemps qu'on avait pas eu un bon jeu de plateforme pure dans ces colonnes (en fait, j'ai pas vérifié mais s'il vous plaît, laissez-moi écrire, hein. Je viens pas vous embêter à votre travail, que je sache ? Non mais). Du coup, voici Jumper 3, sûrement le troisième épisode de la série des Jumper qui, je l'avoue, m'est totalement inconnue. Quoi qu'il en soit, il vous faudra faire traverser des niveaux à de petits bonshommes affublés de différentes capacités de saut. Du « die & retry » pur et dur, comme on l'aime, doté d'une ambiance plutôt sympathique. Vous m'en mettrez 800 grammes !

THE OFFICIAL EDGE COMPUTER GAME

>Genre : Action
>Développeur : Nifflas
>http://nifflas.ni2.se/forum/index.php?topic=6122.0

Dans ce titre (aucun lien avec un magazine britannique du même nom), vous prendrez le contrôle d'une drôle de tête et à l'aide de la souris, vous la lancerez à travers les niveaux afin de récolter les items disséminés un peu partout sans vous projeter sur des ennemis pas particulièrement vicieux mais toujours contents de vous anéantir. Le style est déjanté, le jeu très prenant et les niveaux ont, malheureusement tendance à se répéter un peu vite.



Les graphismes façon crayonnage sont décidément à la mode chez les indés.

On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.





Chaque année, à Leipzig, c'est la même histoire, développeurs, journalistes et éditeurs se retrouvent à l'occasion de la Games Convention histoire de présenter leurs projets, discuter et boire quelques verres (d'eau minérale). Une bonne occasion de faire le point sur ce qui nous attend dans un futur proche.



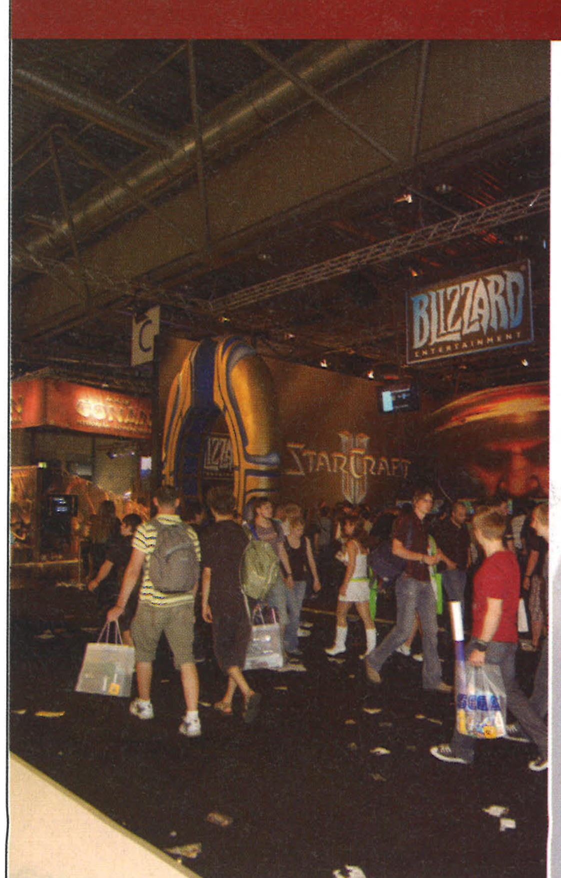


GAMES CONVENTION

BILAN SANS REMOUS



La plupart des journalistes vous le diront, Leipzig n'a rien, mais alors rien, d'un endroit paradisiaque. La ville, célèbre pour avoir hébergé Jean Sebastien Bach en son temps, a probablement bien changé et se révèle pour le moins austère, pas franchement bien desservie par les transports et en cruelle carence d'hôtels. Partant de là, il ne semblait pas évident d'organiser des événements d'ampleur mondiale ! Et pourtant, en quelques années, la Games Convention s'est rapidement imposée comme le plus grand Salon mondial ouvert au public. Après deux ans d'existence, on dénombrait déjà plus de 100 000 visiteurs mais le manque d'annonces limitait l'impact médiatique de l'événement et le cantonnait au rôle de manifestation bon enfant. En 2008, les chiffres de fréquentation ont doublé, les éditeurs y présentent tous leurs gros projets, certains dans la partie publique, d'autres (à la date de sortie généralement plus lointaine) dans les espaces réservés à la presse spécialisée. Mais trêve de considérations commerciales, ce qui nous intéresse vraiment, c'est ce qu'on y présentait dans ce Salon ! Car quand on pose ses valises dans LA patrie phare du marché PC, on s'attend forcément à un tas d'excellentes surprises.



Au fond : le stand d'Age of Conan. À l'avant : un voisin un peu encombrant.

Manière de voir

Première bonne nouvelle, notre planning de rendez-vous était franchement bien chargé. Environ 70 jeux à voir en 3 jours, en débarquant à Leipzig, on était déjà sûrs d'une chose, on allait avoir un paquet de trucs à vous raconter ! Et en arrivant devant le gigantesque « Leipziger Messe » et son énorme hall d'accueil ressemblant à celui d'une gare ultra-moderne, on arborait déjà un véritable enthousiasme en pensant à tout ce qu'on allait entendre et surtout… voir. D'excellentes dispositions rapidement calmées par la taille des halls

L'immense Leipziger Messe, ici : le hall d'entrée servant de « hub » vers tous les halls d'expo.



Non, ce n'est pas un personnage de jeu vidéo.



Une petite faiblesse, Monsieur Sonic ?



2008

et l'agencement des stands, obligeant les casaniers que nous sommes à utiliser des muscles dont nous ne soupçonnions pas l'existence. À côté de ça, on vous l'assure, le Wiifit de nos amis consoleux, c'est de la gnognotte pour sportifs en chambre ! Car aux 4 énormes halls destinés au public s'ajoutaient trois autres, immenses eux aussi, exclusivement réservés à la presse et aux professionnels du secteur. À l'intérieur de ces véritables temples dédiés à notre passion, des dizaines de stands, des plus grands (Activision-Blizzard, Ubisoft, Electronic Arts) aux plus modestes, tous étaient là pour présenter un maximum de titres prévus pour cette année, la prochaine, voire encore un peu plus loin pour les projets les moins avancés.

Tri sélectif

Plutôt que de la jouer exhaustif en traitant tous les titres présentés de manière succincte, nous avons préféré retenir quelques titres d'importance, qu'ils soient très prometteurs ou assurément décevants. Vous trouverez cette sélection impitoyable dans les nombreuses pages qui suivent et découvrirez d'excellentes surprises (Operation Flashpoint 2, Dragon Age Origins, Anno 1404) et quelques titres sur lesquels nous sommes nettement plus réservés (Borderlands ou Alpha Protocol). Les passionnantes discussions tenues avec de nombreux développeurs nous ont également permis de constater que ceux-ci semblent être revenus de l'agaçante euphorie « next gen » pour se concentrer sur des titres tirant vraiment parti des spécificités et de la puissance de nos machines chéries. Et même si ce cru 2008 de la Games Convention n'a pas été particulièrement riche en nouvelles annonces et autres surprises, elle a au moins eu le mérite de nous avoir collé pas mal de baume au cœur et nous promettant un sacré paquet d'heures de plaisir à passer devant nos écrans.
La fin d'année s'annonce donc bien riche et les années à venir devraient l'être d'autant plus. Messieurs les éditeurs, il faut nous sortir tout ça maintenant, presto !

Yavin

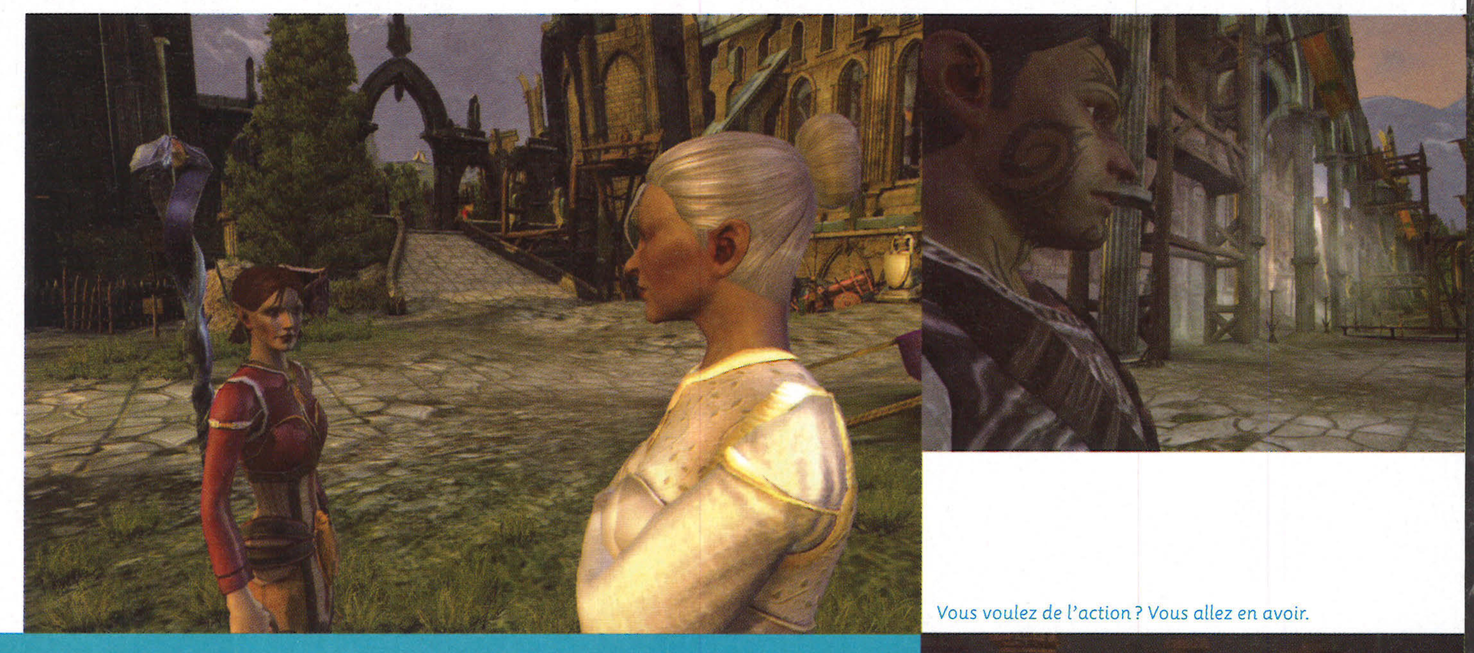
Un petit goût de France en terre teutonne.

Leipzig vs Cologne

Vous en avez sans doute entendu parler, l'année prochaine, au début du mois de septembre se tiendra la Gamescom de Cologne, un événement positionné en authentique concurrent de la Games Convention (qui se tiendra toujours, pour sa part, à la fin du mois d'août). Certaines rumeurs font déjà état de la présence d'Ubisoft à Cologne, ce que l'éditeur français se refuse à nous confirmer pour l'instant. Motus et bouche cousue chez pas mal de concurrents également, ceux-ci affirment qu'il est encore trop tôt pour annoncer s'ils seront à l'une ou l'autre des manifestations. Néanmoins, une chose est sûre, les organisateurs de la Gamescom se montrent particulièrement agressifs quand ils annoncent que l'événement incontournable sera le leur et aucun autre. Reste que cette confrontation pourrait avoir un impact majeur sur les prochains Salons européens si les deux larrons venaient à trop se parasiter. Qui gagnera le bras de fer, lequel des deux tirera le mieux son épingle du jeu, les deux événements vont-ils s'autodétruire et assistera-t-on à la fin des Salons majeurs en Allemagne ? Réponse dans quelques mois.



Oiseau de mauvais augure ?



Vous voulez de l'action ? Vous allez en avoir.

>Genre : Baldur's quête
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Bioware/Canada
>Sortie prévue : Avril 2009

DRAGON AGE ORIGINS

Grande est la foule agenouillée devant le mur des lamentations réservé aux amateurs de jeux de rôle ! Énorme est leur désir de voir leurs tripes remuées par un titre aussi puissant qu'a pu l'être Baldur's Gate, il y a maintenant dix ans. Assourdissantes sont leurs exclamations de joie lorsque Bioware, développeur de leur idole, décide de se remettre à la tâche en leur déroulant un long tapis rouge vers les portes du paradis. C'est que les Canadiens n'y vont pas de main morte quand ils s'expriment au sujet de Dragon Age. Conscients du manque cruel généré par l'arrêt brutal de la série Baldur's Gate dès le deuxième épisode (si on oublie les piètres opus bourrins réservés aux consoles), les bougres semblent prendre un malin plaisir à évoquer un véritable désir de donner suite à cette série culte. Suite, oui, mais spirituelle, car le nouveau titre ne reprend pas la licence des Royaumes Oubliés de l'univers Donjons et Dragons utilisé jadis. Pour autant, ne courez pas vous pendre tout de suite, ce qui, de prime abord, peut ressembler à un drame peut également se révéler une véritable chance pour nous, joueurs.



Les combats s'annoncent pour le moins épiques.







Comme une impression de déjà-vu...

Noirs et blancs

Perdre une licence aussi prestigieuse, une chance ? Voilà qui ne paraît pas évident mais quand on sait que Bioware ne produisait jusque-là que des jeux inspirés d'univers créés par d'autres, la perspective d'un projet entièrement original a de quoi nous interpeller. Ou nous faire peur si vraiment on tient à toujours voir des coupelles à moitié vides plutôt qu'à moitié pleines. Mais pour se faire une idée précise de ce qui nous attend, quoi de mieux que de se pencher sur l'histoire dans laquelle nous serons amenés à évoluer ? Dans Dragon Age, le joueur sera projeté dans un univers médiéval fantastique envahi par des créatures aussi puissantes que violentes : les Darkspawn. Sous l'égide d'un maléfique Archdaemon, ces abominations n'auront pour but que de semer mort, destruction et désolation sur leur passage. Mais tout comme une médaille a son revers ou une pièce un côté pile et un côté face, les Darskpawn trouveront sur leur passage les Grey Wardens. Ces derniers ne sont autres que des guerriers impitoyables prêts à se lancer dans des joutes sanglantes afin d'empêcher les noirs desseins des forces du mal.

Une bonne petite baston à plusieurs, y'a rien de tel.







« Oui, John, tu as raison, il faut que j'arrête de raconter mes malheurs à tout le monde. »

Esprit d'équipe

Désireux, non de réinventer la roue, mais d'apporter une pierre au bel édifice des RPG, Bioware tenait absolument à nous montrer quelques-uns des atouts de son nouveau jeu phare. À commencer par le premier acte de l'aventure, fort différent selon que l'on incarne un humain ou un elfe. Dans le premier cas, tout se passe sereinement, les dialogues sont empreints d'une certaine courtoisie alors que, dans le deuxième, on se retrouve confronté à une méfiance, voire un racisme caractérisé de la part des habitants. Pas révolutionnaire, cette démonstration avait surtout pour but de nous convaincre que, des dialogues aux comportements, en passant par la race choisie, tout aura un gros impact dans la manière dont on vivra l'aventure. Côté combats, parce qu'ils sont nécessaires à l'accomplissement d'un héros digne de ce nom, les habitués de Baldur's Gate devraient être aux anges étant donné que le système utilisé est pratiquement similaire. Ainsi, si les rixes se déroulent bien en temps réel, il est également possible (et conseillé) de mettre le jeu en pause afin de distribuer les ordres à tous les membres de l'équipe.

Effet de sol



C'est, bien sûr, au gré des rencontres que l'on constituera la fine équipe chargée de défendre la veuve et l'orphelin. Composée d'un maximum de quatre membres, elle sera prise en charge par un seul joueur, Bioware ayant décidé de concevoir un vrai jeu solo, à l'ancienne. Parfois tellement à l'ancienne que, pour ne rien vous cacher, le moteur 3D présenté déçoit un peu. Ce n'est pas particulièrement laid, mais les plans rapprochés ont un peu trop tendance à dévoiler des textures au sol bizarres qu'on les dirait tout droit sorties d'une autre époque. Rien de bien grave toutefois, architectures (souvent gigantesques), monstres et autres éléments de décor restent très soignés et devraient remplir sans trop de souci leur mission d'immersion. La vue à la troisième personne choisie pour la partie exploration devrait également convaincre tant elle semble donner un souffle épique à une simple promenade en forêt. Passons rapidement sur les sorts et autres effets graphiques, manifestement très soignés, eux aussi. Il ne reste donc plus qu'à fermer les yeux, y croire très fort et s'endormir jusqu'à la sortie prévue pour dans quelques mois.

Yavin



Les personnages sont assez soignés.

Rassurez-vous, vous ne finirez pas bibliothécaire.



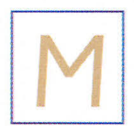




>Genre : Haut de gamme
>Éditeur : Sega
>Développeur : Creative Assembly/Angleterre
>Sortie : Février 2009

EMPIRE TOTAL WAR





oins fédérateur qu'un StarCraft II ou qu'un Dawn of War II, Empire : Total War appartient néanmoins, lui aussi, à la catégorie des jeux très attendus de 2009. À l'instar de ses deux cousins et grâce au talent et à l'expérience de ses géniteurs, nul doute qu'il fasse référence dans son créneau, celui que la série anglaise nourrit d'ailleurs toute seule depuis de longues années : un mélange de stratégie en tour par tour et en temps réel des plus harmonieux. Sans doute mis en confiance par les premiers retours de la presse et des joueurs au sujet de l'argument choc de ce nouvel opus, les batailles navales, ces Messieurs de chez Creative Assembly ont choisi d'axer leur nouvelle démonstration sur les combats terrestres dans les phases en temps réel. C'est, certes, moins glamour, mais sûrement plus à même de toucher le cœur de cible de la série. Toutefois, c'est bien la qualité des graphismes et de la réalisation qui frappe en premier : la gestion de la physique est impressionnante et les animations, plus vraies que nature.

Plus de profondeur tactique

Sitôt remis de ces éléments cosmétiques, on pouvait percevoir quelques-unes des nouveautés qui feront foi sur Empire : Total War. Pour rappel, on débute cette fois au XVIIIe siècle, avec les technologies et les armes de l'époque. Sur le plan tactique, par exemple, l'artillerie va largement changer votre manière d'aborder les escarmouches. Ainsi, les couverts (murets, hauteurs, crevasses) devront être bien mieux utilisés. Même chose dans les villes, où l'on aura d'ailleurs la possibilité d'investir les bâtiments. Notons également le paramètre météorologique, qui influera sur le moral de vos troupes ou sur leur ligne de mire. Une plus grande profondeur tactique donc, et l'assurance que chaque situation est à peu près unique, même si les grands principes restent les mêmes. Signalons enfin que deux campagnes seront proposées en solo : la première sera guidée, linéaire, « narrative » alors que la seconde sera « libre », à la manière de celles de Medieval : Total War. Bref, là encore, plus de confirmations que de révélations pour un titre qui s'annonce d'ores et déjà comme un des chevaux de bataille du PC en 2009. À vrai dire, on n'en attendait pas moins.

Sundin



On commence à le savoir, Creative Assembly a le goût du détail. Un exemple parmi d'autres : vos soldats se boucheront les oreilles au moment de tirer un boulet de canon.



canaljeuxvideo.com

es, Actualité, Vidéos, Tests, Astuces, Blogs, Avant-premières, Dém

>Genre : Gem/Gem pas
>Éditeur : Focus Home Interactive
>Développeur : Monte Cristo/France
>Sortie : 2009

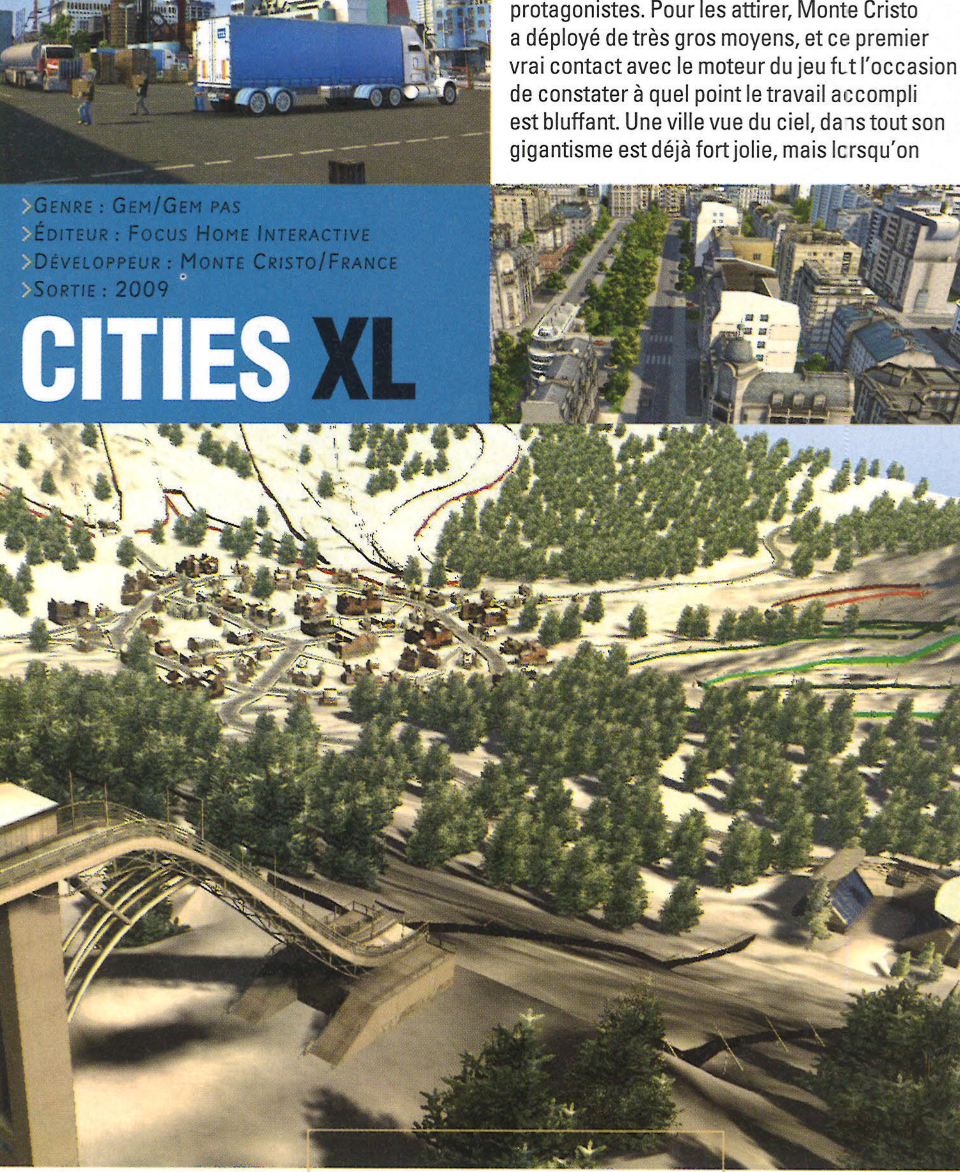
CITIES XL

Quand un jeu se voit affublé du complément « XL », c'est que les auteurs cherchent à nous dire quelque chose, un code, un message, un petit secret. Par exemple que leur titre (descendant de City Life) sera bien plus ambitieux que ses ancêtres. Et quand on rencontre les développeurs français de Monte Cristo, complètement passionnés par leur travail, on est sûr d'une chose : ce projet a vraiment, vraiment de la gueule. La première erreur que l'on pourrait commettre serait de n'y voir qu'un énième jeu de construction urbaine alors que ses géniteurs ont pour ambition de créer un véritable monde persistant impliquant des milliers de villes et autant de joueurs. Ici, le mot d'ordre sera « social » et tout semble pensé pour créer un véritable univers cohérent avec un maximum de connexions entre les différents protagonistes. Pour les attirer, Monte Cristo a déployé de très gros moyens, et ce premier vrai contact avec le moteur du jeu fut l'occasion de constater à quel point le travail accompli est bluffant. Une ville vue du ciel, dans tout son gigantisme est déjà fort jolie, mais lorsqu'on nous présente les possibilités de zoom, allant jusqu'au niveau des pavés des trottoirs, on se retient de sauter en l'air tellement le résultat se révèle magnifique.

Le niveau de détail des bâtiments est assez impressionnant.



Tous les personnages sont animés de fort belle manière.



Je cherche toujours à comprendre ce qui motive des gens à sauter à partir de ces trucs-là…

La cité des dieux

La quantité de constructions disponible semble, là aussi, impressionnante. Une ville ne devrait jamais ressembler à une autre, et il est d'ores et déjà prévu (mais pas certifié) de permettre à la communauté de concevoir de nouvelles infrastructures et de les partager en ligne. Mais plus fort encore est le système de GEM (Gameplay Extension Module) qui devrait compléter le jeu au fur et à mesure en proposant, en sus des villes et de leurs possibilités (échanges commerciaux entre joueurs, etc.), de véritables jeux dans le jeu.
Exemple : je construis une ville à flanc de montagne et j'aimerais y installer une station de ski. C'est possible !
Une fois celle-ci acquise grâce au GEM correspondant, me voilà dans un véritable jeu de type « tycoon » en train de gérer ma station (ou un parc d'attractions…) afin de gagner un maximum d'argent, sachant que cette monnaie sera automatiquement récupérée dans les coffres de ma cité. Magique ? Un peu, mais probablement un peu onéreux aussi, car les modules devraient tous être payants. À quel prix ? On ne sait pas, mais le tarif s'ajoutera à l'abonnement mensuel nécessaire pour jouer en ligne. En tout cas, Cities XL semble vraiment très prometteur et on vous en reparlera très bientôt, en attendant sa sortie prévue vers le milieu de l'année prochaine.

Yavin



canaljeuxvideo.com

es, Actualité, Vidéos, Tests, Astuces, Blogs, Avant-premières, Dém

Uniformes, armes, terrain, le souci du détail est poussé à l'extrême.



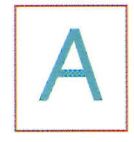
>Genre : Guerre et guerre
>Éditeur : Codemasters
>Développeur : Codemasters/Royaume-Uni
>Sortie : 2009

OPERATION FLASHPOINT 2
DRAGON RISING





Les hélicoptères de combat, l'arme ultime des petits champions.



Affirmer que la présentation d'Operation Flashpoint 2 à l'E3 était une déception, c'est être encore très loin de la vérité. La vidéo un peu minable présentée à cette occasion avait de quoi faire péter un plomb au mec le plus zen de la planète. Conscient du véritable problème posé par ce qui restera comme un gros coup dans l'eau, Codemasters a donc profité de la Games Convention de Leipzig pour en montrer non pas un peu plus mais un peu tout court. Avant d'aller plus loin, recadrons les choses. Si vous suivez un peu l'actu PC, vous savez déjà que les développeurs du premier opus (Bohemia Interactive) sont partis avec armes et bagages développer ArmA 2. Il faut également se souvenir que la conception de Flashpoint 2 a accumulé un retard assez terrible étant donné que les premières annonces datent tout de même de 2003 ! Fort heureusement, tout va bien, le bébé tourne et nous avons pu apercevoir une véritable version jouable du titre. On nous a bien sûr présenté le cadre de nos futures batailles à savoir un terrain de jeu gigantesque de près de 220 km². L'histoire semble relativement classique avec un duel americano-sino-russe afin de s'approprier tout le pétrole de la région. Il est d'ailleurs bon de noter que le champ de bataille prendra la forme d'une vaste étendue insulaire sur laquelle on accomplira nos missions les plus délicates.

À CŒUR OUVERT

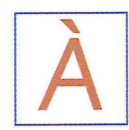
Mais vous, ce qui vous intéresse, c'est de savoir ce qu'on va y faire, dans cette galère. Combattre, bien sûr, et de fort belle manière. Plus de 50 véhicules devraient être pilotables, et les développeurs ne se sont pas privés de nous montrer un hélicoptère de combat et un tank sous toutes les coutures. À ce moment-là, c'est limite si on n'a pas les yeux qui sortent des orbites tant le travail accompli est réellement colossal. Des livrées ultra-crédibles à l'armement parfaitement représenté en passant par des détails comme les trappes de carburants ou les chenilles des engins, tout y est ! Je passe rapidement sur les effets météo, explosions, fumée, etc., on s'y croirait. Bien qu'on risque de ne pas s'y croire très longtemps étant donné que le jeu gardera une bonne partie de son extrême niveau d'exigence. Dans Operation Flashpoint 2, une balle, une seule, tirée d'une distance allant jusqu'à 200 mètres peut mettre fin à votre aventure. L'intelligence artificielle ne devrait pas être en reste, et on nous promet des situations toujours différentes. En sus, tous les éléments du décor seront destructibles et le mode multi PC permettra le jeu en coop jusqu'à 4 participants (2 sur console, youpi). Le seul bémol, dans cette présentation très prometteuse, était l'animation véloce comme un chien sans pattes mais la version montrée ne peut pas être considérée comme représentative du jeu final. Une grande aventure en perspective.

Yavin



La reconnaissance, élément clé d'une bonne bataille.





l'heure où le genre survival-horror accuse une grosse perte de vitesse et où le filon semble épuisé, Electronic Arts tente d'offrir au genre un petit coup de jeune avec Dead Space, une série B qui pourrait bien se payer le luxe d'être à la hauteur des plus grands. Avec une station spatiale pour décor, un design un peu vieille école et des aliens d'un classicisme effarant, le titre fait pourtant montre d'un grand nombre d'idées pour appâter le chaland. Avant tout, notre héros, Isaac Clarke, n'est pas un mercenaire armé jusqu'aux dents se battant pour les valeurs de notre bonne vieille planète. Non, Isaac est un simple ingénieur qui va se retrouver dans la mouise sans trop savoir pourquoi et qui va devoir se débrouiller avec les moyens du bord. C'est donc avec ses outils de chantier qu'il lui faudra exterminer la menace extra-terrestre. Car dans Dead Space, il faut savoir qu'une simple balle dans la tête ne servira pas à grand-chose. On parlera plutôt de démembrements et de vaporisations, servis par un moteur physique performant. D'ailleurs, le jeu ne vole apparemment pas sa classification 18+, avec des scènes particulièrement crades et sanglantes. Histoire de continuer dans les détails qui stressent bien, l'interface du jeu (santé, munitions, etc.) se traduira sur la combinaison du héros, et il devrait être impossible de mettre le jeu en pause la plupart du temps. On va avoir les chocottes, donc.

PIPOMANTIS

KILL IT! KILL IT WITH FIRE!



>GENRE : BOUCHERIE CLAUSTRO
>ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
>DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS/ÉTATS-UNIS
>SORTIE : FIN OCTOBRE 2008

DEAD SPACE

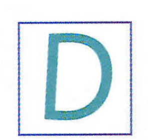


Le design des aliens est vraiment gerbant. Très bon point.



>GENRE : FALLOUT MÉDIÉVAL
>ÉDITEUR : PARADOX INTERACTIVE
>DÉVELOPPEUR : TALEWORLDS ENTERTAINMENT/TURQUIE
>SORTIE : 2008

MOUNT & BLADE



ifficile pour Yavin et moi-même de cacher notre joie quand les développeurs de chez TaleWorlds ont annoncé avoir trouvé un éditeur en début d'année. Jusqu'alors simple shareware de luxe représentant avec vigueur la production indépendante actuelle, Mount & Blade a enfin reçu le sort qu'il méritait: plus de visibilité. Car ce fabuleux mélange entre le RPG et le jeu d'action à la Severance (ça ne nous rajeunit pas) gagne vraiment à être connu. Si, au début, vous jouez un simple aspirant chevalier, vous apprendrez vite à monter à cheval pour quitter votre fief d'origine et vous balader un peu partout sur la gigantesque carte de l'univers. Une fois arrivé dans un village, il vous sera possible de recruter divers paysans pour la baston, piller le hameau en question, ou bien glaner quelques missions, histoire de faire de l'argent. Bien évidemment, la plupart des missions vous demanderont d'aller foutre le boxon chez un seigneur voisin, influant ainsi sur votre réputation (un petit peu comme le karma de Fallout).
Système de combat en temps réel plus que léché, nombreuses possibilités de gameplay, graphismes pauvres mais, surtout, une ambiance absolument épique, qu'il s'agisse de gigantesques combats de masse ou de prises de forteresses, c'est du bonheur en chocolat. À suivre de très, très près.

PIPOMANTIS



Si les premiers combats impressionnent peu, ça s'arrange par la suite.

>Genre : Décoiffant
>Éditeur : Midway
>Développeur : Midway Newcastle/Angleterre
>Sortie prévue : 2009

WHEELMAN





Dans le genre survitaminé et totalement débridé, Wheelman s'annonce comme un incontournable. En même temps, on n'en attendait pas moins d'un titre où le héros n'est autre que le très, euh... sympathique... Vin Diesel. Mais ce qui aurait pu passer pour un bon nanar des familles pourrait être, en fait, une très bonne surprise, de celles qui émoustillent pendant plusieurs jours sans jamais vous lâcher. J'exagère à peine, bien entendu. Le pitch : vous incarnez un agent machin expert dans l'art du pilotage devant démanteler une organisation criminelle. Pas original pour un sou, mais qu'importe. Toujours est-il que vous passerez le gros de l'aventure au volant de l'une des 30 voitures modélisées pour l'occasion, dans un mélange de courses poursuites, de shoots et de grand n'importe quoi. Le tout dans un Barcelone très séduisant. On ne s'en serait pas douté, la conduite sera purement arcade, pour ne pas dire « bourrine » : on évite ce qui peut être évité, et on fonce bien comme il faut dans ce qui ne le peut pas. Pour pimenter encore un peu plus l'action, vous disposerez de « coups spéciaux », comme la possibilité de passer en mode bullet time pendant un cours laps de temps. Oui, je vous avais prévenu, c'est du grand n'importe quoi. Vous l'avez compris, Wheelman fait tout pour procurer du plaisir immédiat, au risque de conduire (hu, hu) à l'overdose. L'épopée devrait durer néanmoins une dizaine d'heures (le double si vous ambitionnez de réussir les missions annexes). Reste à voir si le titre tiendra la distance. Reste à voir aussi si les graphismes, pour l'heure assez décevants, seront remis au goût du jour pour la sortie. À suivre.

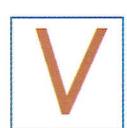
Sundin





>Genre : Indécis
>Éditeur : Sega
>Développeur : Obsidian Entertainment/États-Unis
>Sortie prévue : Février 2009

ALPHA PROTOCOL



Voici un titre qui augure de belles joutes verbales entre admirateurs convaincus et fidèles déçus. Car, entre action pure et dure et vraie épopée de rôle, Alpha Protocol se cherche encore. Et, au vu de la dernière démonstration en date lors de la Games Convention, il semblerait que les phases de shoot, celles qui tachent, aient pris (largement) le dessus sur l'autre aspect. Pas que cela nous ait étonnés plus que ça, mais on s'attendait quand même à quelque chose de moins bourrin, d'autant plus que l'intelligence artificielle des ennemis n'était pas des plus sensationnelles et que l'ensemble avait un vieux goût amer de déjà-vu cinquante fois. Dommage, car le système de dialogue à plusieurs entrées (quatre en général), fait toujours son petit effet. Dommage, car la possibilité de pouvoir personnaliser son avatar à des fins tactiques – certaines combinaisons octroyant divers bonus (discrétion, résistance aux dégâts, etc.), tout comme les armes sur lesquelles on peut greffer toutes sortes de gadgets – est une très bonne idée. Dommage, car le moteur graphique tient la route. Difficile après ça de donner un avis tranché sur un titre qui se cherche encore, et qui ressemble, pour le moment, à un shooter efficace, mais très classique. Verdict en début d'année prochaine.

Sundin

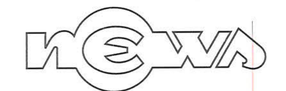






Bon point pour Obsidian : différentes fins sont au programme, définies en fonction des choix que vous effectuerez tout au long de l'aventure.





Le moteur graphique est signé de la main des auteurs de Settlers. Depuis qu'Ubisoft a racheté Blue Byte et Related Designs, il s'est rendu maître du jeu de gestion !



>Genre : Bonne Année
>Éditeur : Ubisoft
>Développeur : Related Designs/Allemagne
>Sortie : Mars 2009

ANNO 1404



1503, 1602, 1701 et maintenant 1404. Qu'est-ce qui détermine la date d'un Anno ? Fastoche, la somme des chiffres fait toujours 9.

Leipzig, charmante petite bourgade stalinienne de l'ex-Allemagne de l'Est épargnée par le bon goût. Il n'y a rien à y voir, et 20 minutes suffisent pour y contracter un rhume et y tomber en dépression. Je suis sûr que jamais personne n'irait se paumer là-bas sans la Games Convention. Heureusement, pour fuir la réalité et réchauffer mon cœur, Related Designs y a annoncé Anno 1404. Au sein de superbes cités, les villageois discutent sur la place du marché, le linge sèche au vent, la mer se brise sur la coque des bateaux… Un régal pour les yeux. Les grands espaces vierges titillent ma fibre aventurière et la compatibilité DX10 met du soleil dans ma vie… D'accord, le contexte y est sans doute pour quelque chose, mais pour son premier contact avec le public, Anno 1404 a fait sensation. Car, comme d'habitude, nos amis germaniques nous reviennent avec un moteur particulièrement séduisant, capable de rendre les cités plus vivantes que jamais et vraiment, ça en jette. Au passage, cet épisode abandonne l'aspect cartoon de son prédécesseur pour un look un peu plus réaliste, et catapulte le joueur en plein Moyen-Orient, terre bien heureuse des chameaux et de la polygamie.



À vous l'exotisme sans bornes des bâtiments orientaux.



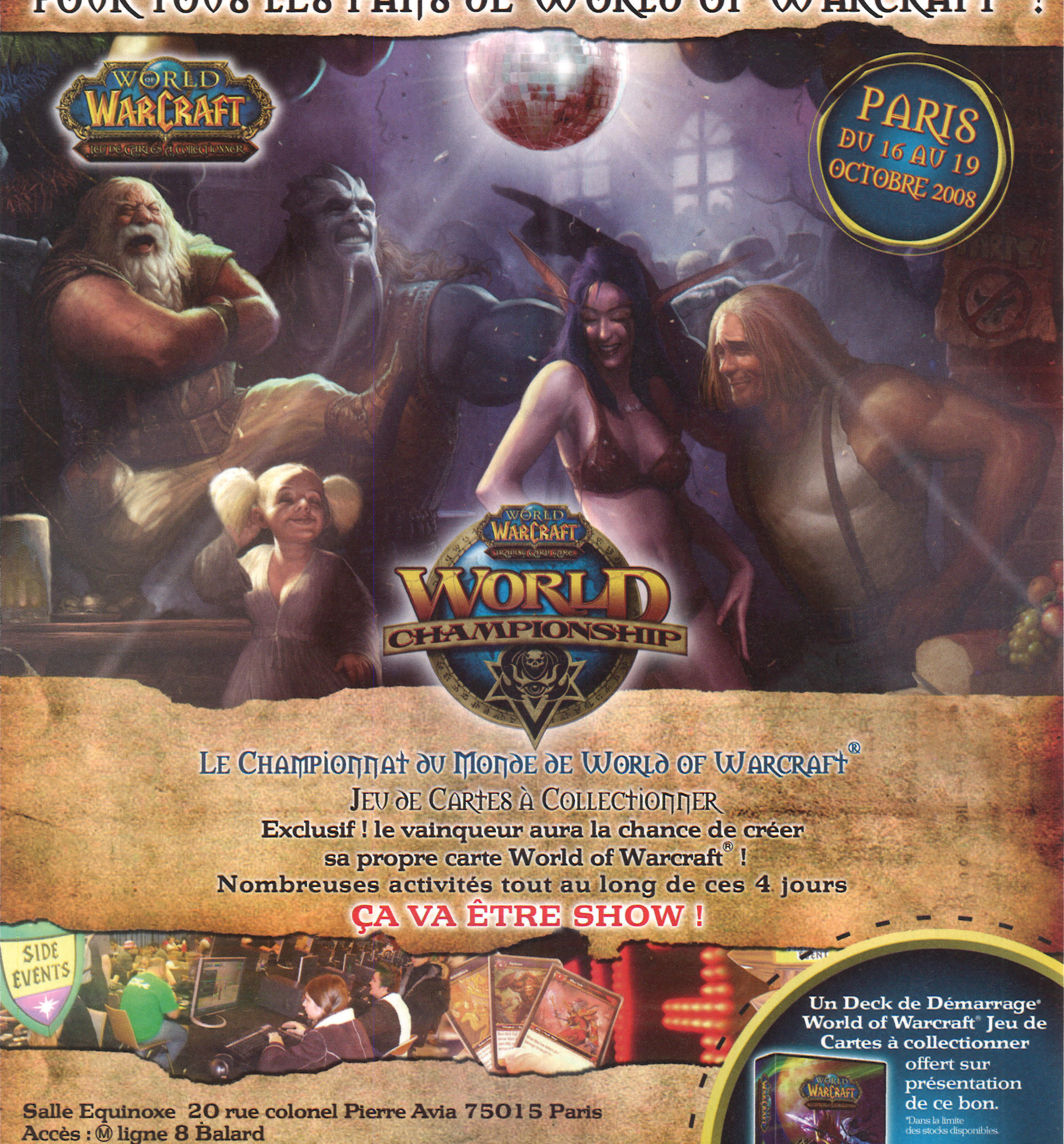
Démocratiser les orgies

Au-delà du moteur graphique, Anno n'a pas franchement changé. La principale tâche du joueur sera de tirer vers le haut la condition sociale du bas peuple. Car il ne faut pas se leurrer, même les deux pieds dans la fange, les colons rêvent de badigeonner leur corps d'athlète avec du miel, affalés sur les sofas de somptueuses villas. Pour accomplir ce prodige et faire d'une sordide bourgade d'arriérés la nouvelle Byzance, à vous de développer l'industrie, de renflouer les caisses avec des impôts raisonnables et d'alimenter vos nouveaux riches en raffinements exquis. Tout le challenge d'Anno 1404 repose sur la bonne expansion de votre métropole. En général, qui dit expansion dit conflit de voisinage. Pourtant les développeurs ont souligné que les combats seraient simplifiés, et même raréfiés. Comme le laissait déjà présager Anno 1701 : La Malédiction du Dragon, la série s'oriente vers toujours plus de gestion et moins d'affrontements. Ce détail inquiète pas mal, car le coup du très zoli moteur graphi-phique, et des bonzommes qui traînent les pié-pieds pour faire la gué-guerre, des jeux comme Settlers s'y sont déjà essayés avec un succès très discutable. Et, mine de rien, les séries de gestion qui ont échappé à ce fléau nommé « accessibilité », ne sont pas légion… En fait, il ne reste qu'Anno. Donc, Messieurs, pas de faux pas ! On frôle l'extinction de l'espèce !

Lucky

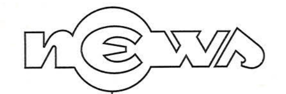


L'ÉVÉNEMENT INCONTOURNABLE POUR TOUS LES FANS DE WORLD OF WARCRAFT® !



Salle Equinoxe 20 rue colonel Pierre Avia 75015 Paris
Accès : Ⓜ ligne 8 Balard
Plus d'infos sur www.wowtcg.com et www.topdeck.fr

LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT

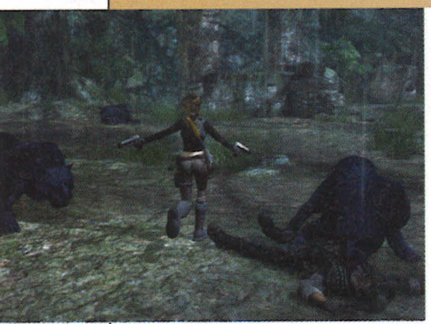


On nous annonce quelque chose comme 14 heures de jeu pour finir le dernier volet de la trilogie établie par Crystal Dynamics. Quelle endurance, cette Lara Croft.



>Genre : Exploration charnelle
>Éditeur : Eidos Interactive
>Développeur : Crystal Dynamics/États-Unis
>Sortie : 21 novembre 2008

TOMB RAIDER UNDERWORLD



On pourra ajuster chaque facette de la difficulté : énergie des ennemis, fréquence des munitions, dommages reçus, etc. En outre, un système d'indices contextuels aidera les joueurs perdus.

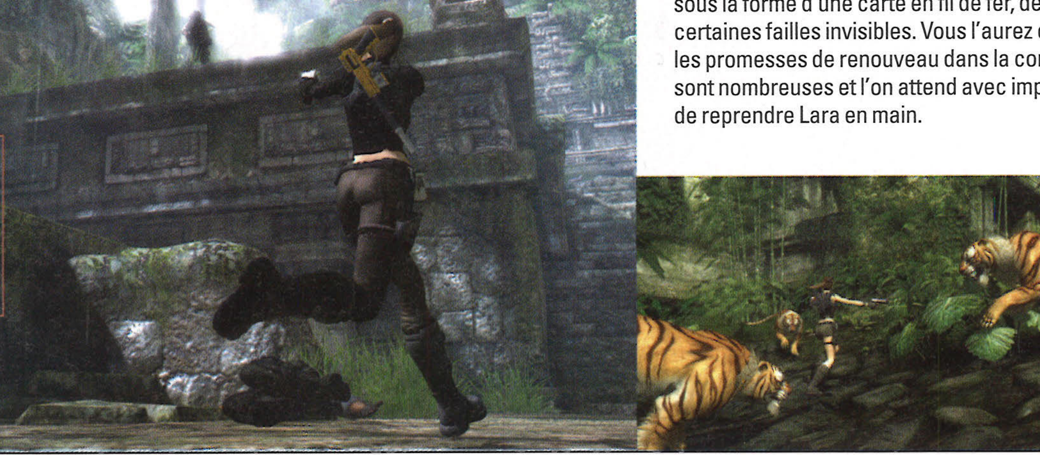


Je n'ai jamais compris l'engouement autour de Lara Croft. Qu'on l'ait élevée, comme ça, au rang d'icône, ça me dépasse. On parle quand même d'une poupée gonflable numérique, étudiée pour émouvoir les ados, d'une « bombasse » de pixels juste bonne à donner des idées de déguisements coquins aux copines de geeks, lassés de Sailor Moon, de Xena la Guerrière et de la Princesse Leia. Et la beauté intérieure ? C'est quand même primordial chez une femelle. Mince, je crois que je n'ai pas utilisé le bon terme et que je viens de perdre toute crédibilité. Bon, O.K., je suis aussi un fan bourrin de Lara, de ses lèvres pulpeuses et de ses courbes divines. Mais j'adore aussi les jeux d'action-aventure dans lesquels elle évolue. Surtout depuis que Crystal Dynamics l'a remise sur le droit chemin, avec des Tomb Raider Legend et Anniversary impeccables. Si je vous cause de la jeune dame, c'est parce qu'elle va très bientôt clore l'arc scénaristique développé dans ces deux titres. Cependant, avec cette quête, qui la verra (ou pas) retrouver enfin sa maman, elle va montrer d'autres atouts.

Trop belle pour moi

Côté visuel, on prend une vraie claque. Conçu pour les machines d'aujourd'hui, Tomb Raider Underworld offre des décors vastes et impressionnants. La faune (on rencontrera des créatures immenses), la flore, le frémissement de l'eau, les lumières et les différentes textures en jettent. Comme la demoiselle, à l'apparence soignée et aux mouvements piqués à une gymnaste « motion capturée ». Question gameplay, on évolue en terrain connu, avec une pléthore d'aménagements. La plate-forme acrobatique s'enrichit des influences d'Assassin's Creed et de Prince of Persia, références en matière d'intuitivité et de spectacle. L'escalade facile de parois en trouvant les bonnes prises rappellera le jeu de Jade Raymond et les rebonds sur les murs, l'étalon babylonien. Concernant les puzzles, attendez-vous à des mécanismes toujours aussi tordus et gigantesques grâce à un grappin toujours plus pratique. Pour ce qui est des fusillades, le fait de pouvoir viser deux cibles à la fois et de profiter de moments « Adrenaline » où le temps ralentit pour laisser le choix d'un mouvement décisif, devrait satisfaire les fous d'action.
Enfin, l'exploration tiendra compte d'un nouveau gadget, un sonar reproduisant les environs sous la forme d'une carte en fil de fer, dévoilant certaines failles invisibles. Vous l'aurez compris, les promesses de renouveau dans la continuité sont nombreuses et l'on attend avec impatience de reprendre Lara en main.

Plume



Thaïlande, Mexique, Méditerranée : où que l'on se rende, les décors seront toujours terriblement beaux et vivants. Et le postérieur de Lara, toujours hypnotique.



12+
www.pegi.info
TRAUMA CENTER
NEW BLOOD
Nintendo
LES NOUVEAUX
DOCTEURS SONT LÀ
Plongez-vous dans le drame hospitalier de Trauma Center, où votre habileté avec la Wiimote décidera du destin de vos patients. Lorsqu'une nouvelle maladie mortelle appelée Stigma est découverte, les docteurs Markus Vaughn et Valérie Blaylock se trouvent au cœur d'un tourbillon d'intrigues à l'issue fatale. Avec l'aide d'un ami, menez à bien les opérations les plus compliquées et sauvez la vie de vos patients avant qu'il ne soit trop tard.
Découvrez les nouveaux médecins et plongez-vous dans un drame hospitalier prenant !
Alliez-vous à un ami et menez à bien les opérations les plus compliquées !
Challenges en ligne via Nintendo Wi-Fi Connection !
© 2005 – 2008 ATLUS. PUBLISHED BY NINTENDO. TRAUMA CENTER IS A TRADEMARK OF ATLUS USA. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
ATLUS
WWW.ATLUS.COM
Wii

QUANTUM OF SOLACE

>Genre : 007
>Éditeur : Activision
>Développeur : Treyarch/États-Unis
>Sortie prévue : 31 octobre 2008

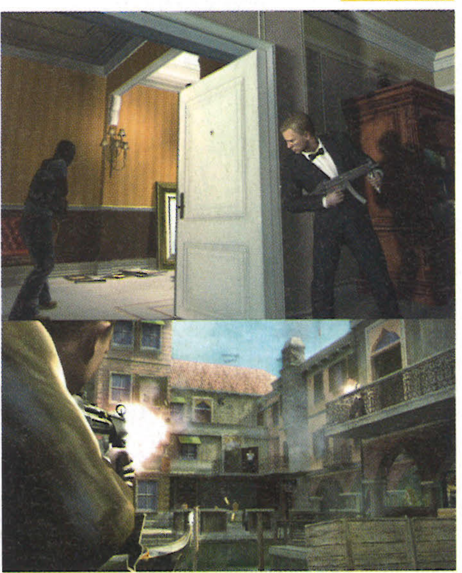


uantum of Solace, c'est tout simple : une mécanique bien huilée répétée à l'envi, un univers mondialement célèbre, un moteur graphique chopé chez le voisin, et hop, vous avez un titre qui va rapporter un max de pépètes. Comment ça, je caricature ? Vous ne voulez tout de même pas que j'argumente ? Si ? Bon, si vous y tenez vraiment.

1 – La mécanique : un first person shooter dans la lignée de Call of Duty 4, ultra-scripté, ultra-linéaire, ultra-dynamique, ultra-bourrin (on avance, on se met à couvert, on nettoie, on avance) et ultra tout court. Bête et méchant, et efficace, toujours efficace.

2 – L'univers : Bond, James Bond. Le premier Bond de chez Activision, si vous voulez tout savoir. Et, pour l'occasion, Quantum of Solace utilisera non seulement l'univers du film éponyme, mais également celui de Casino Royale. Et avec les voix des acteurs du film, s'il vous plaît !

3 – Le moteur graphique : ben, celui de CoD 4, forcément. Le rendu est plutôt sympatoche, sans atteindre des sommets, et la physique semble tenir la route. Agréable, voilà, c'est le mot, c'est visuellement agréable. Bon, et au final ?



Douze joueurs par partie pourront se castagner sur les serveurs multi.



Quand le joueur se met à couvert (toutes les trois secondes), la caméra repasse à la troisième personne.

Au final, ben, je vous l'ai dit, Quantum of Solace est un titre qui va rapporter un max de pépètes.

Sundin



RIDE TO HELL

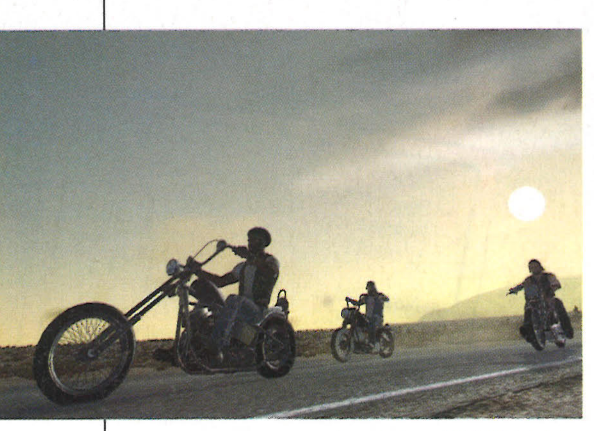
>Genre : Néant
>Éditeur : Koch Media
>Développeur : Deepsilver Vienna/Autriche
>Sortie prévue : 2009



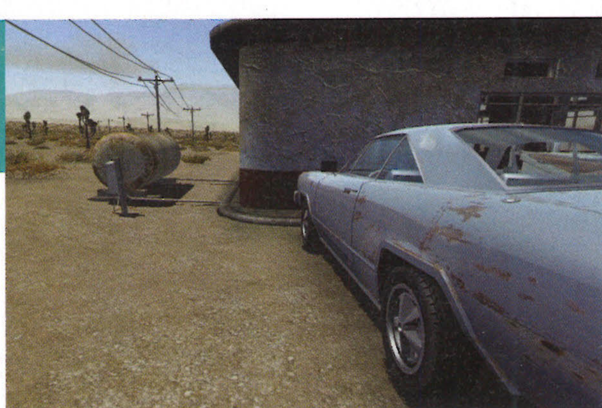
a palme du petit scandale de la Games Convention 2008 revient sans nul doute à Ride to Hell. Non que le jeu semble moche, ni mauvais, ni rien du tout en fait.

Le problème, c'est que la présentation à laquelle nous étions conviés n'a pratiquement servi à rien si ce n'est à nous montrer des motards en images de synthèse évoluant, longs cheveux au vent dans des plaines arides, sur leurs beaux engins à deux roues. Face au mutisme des développeurs, il devient alors difficile de parler du jeu en tant que tel.

Tout au plus sait-on qu'on incarnera un fier motard (quelle surprise !) chargé d'effectuer de nombreuses missions sur son fidèle destrier. Ce dernier devrait être entièrement customisable, et on devrait avoir droit à de longs périples routiers parsemés de diverses embûches. L'ennui, c'est qu'on ne sait rien du scénario, rien du gameplay ni même de ce qui devrait faire la force du titre, à savoir la bande-son, qui reste incroyablement mystérieuse.



Born to be wiiiiiiiiiiiiild, lalala.



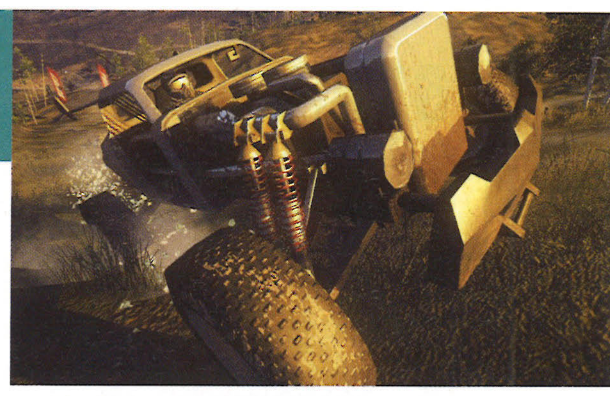
Je prendrais bien la voiture, mais j'ai un doute sur la faisabilité de la chose.

A priori, on dirigera un petit gang et on en affrontera d'autres mais quand, comment et pourquoi… mystère et boule de gomme. La présentation effectuée, sur l'air tonitruant du Born to be Wild du groupe Steppenwolf n'a clairement pas servi à grand-chose si ce n'est à faire parler un peu du titre. Reste maintenant à déterminer si ce vide intersidéral est représentatif du jeu final ou si on peut s'attendre à une vraie bonne surprise capable d'éveiller notre intérêt. Suspense, suspense…

Yavin

FUEL

>Genre : Falaises, Blaise
>Éditeur : Codemasters
>Développeur : Asobo/France
>Sortie prévue : 2009



Des véhicules vraiment passe-partout.



ous le savons tous – c'est d'ailleurs pour ça que nous passons le permis dès que possible – la voiture, c'est la liberté. Paradoxalement, dans la plupart des jeux de caisse, nous nous retrouvons pourtant enfermés dans d'oppressants couloirs qui ont le don de nous frustrer alors que nous adorerions explorer toutes ces jolies zones interdites. L'excellent Test Drive Unlimited avait réussi à nous sortir de ces mauvaises habitudes, les Bordelais d'Asobo emboîtent donc le pas des Lyonnais d'Eden Games en nous proposant une autre vision d'un même concept. Jugez plutôt : 14 400 km² de terrain à parcourir dans le très escarpé Grand Ouest américain, des conditions climatiques dynamiques (pluies, tornades, blizzard), un cycle jour/nuit et une pelletée de véhicules, voilà qui promet ! On devrait en effet disposer de 70 engins, des bagnoles, des motos, des quads, j'en passe et de meilleures.
Pour se repérer dans un tel univers, un GPS a, bien entendu, été intégré et ce dernier devrait être capable de remettre dans le droit chemin les pilotes au sens de l'orientation déficient.
La jouabilité devrait se montrer on ne peut plus arcade alors qu'un mode multi jusqu'à 16 joueurs permettra de s'éclater en ligne avec des pilotes de chair et de sang. Difficile pourtant de prédire l'avenir du titre, vu que seule une pauvre vidéo de quelques dizaines de secondes nous a été présentée. Et si nous n'avons pas vraiment pu observer le titre en action, nous retenons surtout les promesses faites par les développeurs et nous ne les oublierons pas.



Inutile de vous dire que les tornades joueront un grand rôle lors des courses.

Yavin

LES SIMS 3

>Genre : Persona grata
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Maxis/États-Unis
>Sortie prévue : 20 février 2009



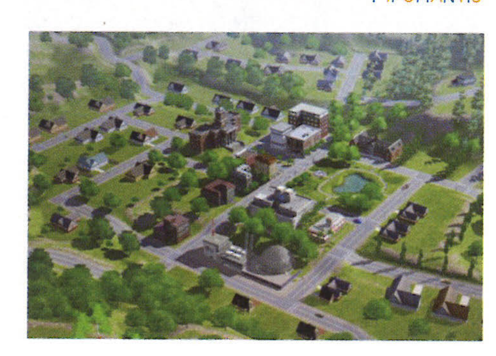
On pourra créer des gens gros et moches. Comme dans la vraie vie.

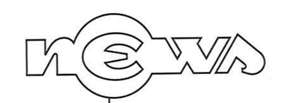
Simulation de vie pouvant entraîner de graves lésions au cerveau, telles que la névropathie ou l'abandon de ses enfants, les Sims sont encore et toujours sur le devant de la scène PC. Alors que nous sommes abreuvés d'extensions depuis de nombreuses années, Electronic Arts ose enfin accoler un nouveau chiffre à côté de son titre. Et autant dire que, quand l'éditeur américain décide de donner un coup de boost à sa série phare, c'est pas pour déconner. On nous promet un système d'« open neighbourhood » se traduisant par un voisinage ouvert, gigantesque pouvant s'explorer sans aucun temps de chargement. La création de personnages sera plus poussée que jamais, sûrement, un peu à la manière des jeux de sport, avec customisation des traits de caractères tels que courageux, ermite, ou encore kleptomane. De plus, il sera possible d'épier la vie d'absolument n'importe quel personnage, qui se verra aussi avancée que celle des héros créés par le joueur. Autre grosse nouveauté, il ne sera plus nécessaire d'allouer du temps à tous ses Sims en les faisant évoluer alternativement dans le temps. À présent, c'est une I.A. qui prendra vos personnages en charge pendant que vous vous occuperez de quelqu'un d'autre. Bref, une tonne de nouveautés qui n'étonnera finalement pas grand monde.

Pipomantis



Impossible de savoir si on pourra se faire attaquer par un maniaque. Dommage.





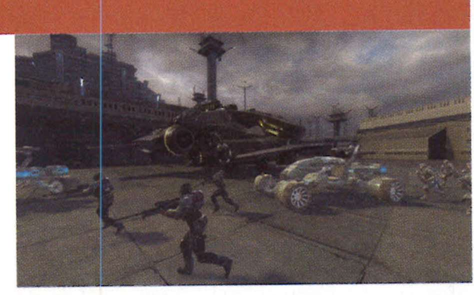
STORMRISE

> Genre : Tiré par les cheveux
> Éditeur : Sega
> Développeur : Creative Assembly/Australie
> Sortie prévue : N.C.



Mais qu'a donc fait l'humanité pour une fois de plus mériter ces bestioles ?

Stormrise mérite nos applaudissements. Dans un genre très attaché à ses préceptes d'antan et peu enclin à faire sa révolution, le titre de Creative Assembly a décidé de prendre des risques. L'effort est louable. Encore faut-il que ça ressemble à quelque chose à la fin. Encore faut-il que ces risques aient été pris pour les bonnes raisons. Car quand un Monsieur du studio australien me dit : « On a avant tout pensé aux contrôles, et c'est à partir de ces contrôles que nous avons bâti le projet », mes poils se hérissent. Si vous n'avez pas saisi le message, on parle de contrôles… au PAD ! Et on parle d'un jeu de stratégie pensé pour… la CONSOLE ! Une gageure pour nous autres, joueurs PC, qui attendons que les grands chantiers se fassent ailleurs : gestion, développement, stratégie. Les contrôles, ce n'est pas franchement ce qui nous agace. Ce qui nous agace, c'est plutôt quand l'humanité est au bord du précipice, qu'il y a tout plein de robots et de créatures difformes et que l'action semble prendre le pas sur la stratégie. Je comprends qu'il faille séduire les fans de Halo avant tout, mais quand même. Si le level design très « vertical », le peu de troupes à gérer et la caméra placée très près des unités (on pourrait d'ailleurs presque parler d'un STR à la troisième personne) séduiront – peut-être – les débutants, cela ne devrait vraisemblablement pas suffire pour conquérir les aficionados de stratégie PC.



La caméra collée aux unités a ses forces et ses faiblesses. Si l'immersion est renforcée, la capacité d'analyse de la situation globale est du coup amoindrie.



Sundin

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX L'ÂGE DES CONQUÊTES

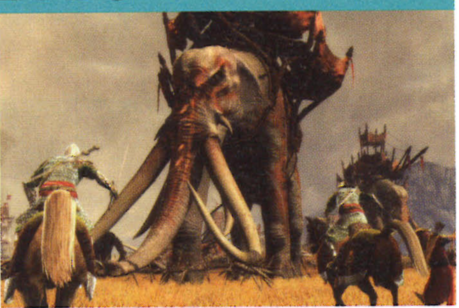
> Genre : Défouloir
> Éditeur : Electronic Arts
> Développeur : Pandemic Studios/États-Unis
> Sortie prévue : Fin 2009



Si je vous dis Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi, ça vous parle ? Je pense que oui, et pour ceux à qui ça ne parle pas, sachez juste que c'était un très bon beat'em all sorti en 2003. Même univers que celui-ci, vous vous en doutez, et même éditeur, notre cher Electronic Arts. Si je fais ce parallèle, c'est que l'âge des conquêtes ressemble en tout point à son aîné : une mise en scène léchée, des graphismes très propres, des animations qui poutrent, des effets visuels qui claquent, des combos ravageurs et des contrôles qui répondent au poil (au pad du moins). Licence oblige, on retrouvera une fois de plus tous les héros habituels, de Gimli à Aragorn en passant par Legolas et Gandalf, et les lieux de bastonnade habituels, des Mines de la Moria au Gouffre de Helm en passant par Minas Tirith. Bon, c'est beau, c'est impressionnant, c'est épique, c'est chaud, et blablabla et blablabla. Ah, si, quand même, je vais vous parler de la graaaaandeeee nouveauté : la possibilité de jouer les méchants, pour enfin baffer cette tête à claques de Legolas. On pourra donc s'en donner à cœur joie aux commandes d'un Balrog, du Witch-King ou même de Sauron. On a connu mieux en termes d'originalité, mais après quelques parties disputées à la Games Convention, je dois m'y résoudre : ce n'est vraiment pas désagréable comme truc !



Seul petit bémol des premières joutes auxquelles nous avons pris part : les combats sont un petit peu moins dynamiques que ceux de l'épisode précédent.



Sundin

« Allongez-vous sur cette table, s'il vous plaît ».



Sabotage, ce n'est pas qu'une chanson culte des Beastie Boys, c'est aussi l'ancien titre de ce qui est finalement devenu Velvet Assassin, histoire de mieux mettre en avant la plantureuse héroïne du jeu, inspirée de la résistante Violette Szabo. Ici, on prendra le contrôle de sa déclinaison numérique vachement plus sexy: Violette Summer. À elle et son joli postérieur d'infiltrer des bases ennemies, de zigouiller un tas de soldats sans émettre le moindre bruit et d'accomplir différentes missions au péril de sa vie. On nous promet même que certains scénarios seront directement inspirés de faits réels ! Chouette, mais cette volonté de s'ancrer dans la réalité s'accommode assez mal de certains choix de gameplay. Ainsi, il est fort peu probable que la vraie Violette voyait son corps entier affublé d'un paradoxal halo de couleur pour lui signifier qu'elle était parfaitement dissimulée dans l'ombre. Tout comme il est permis de douter de l'incapacité d'un garde, confronté à l'exécution d'un de ses potes à quelques mètres de lui, de réagir autrement qu'en continuant ses insipides allers et retours dans un couloir sombre. Sans avoir pu juger de la jouabilité, difficile de se prononcer sur Velvet Assassin, mais avec son moteur 3D un peu daté et ses mécaniques de jeu vues et revues en sus d'une intelligence artificielle mollassonne, on peut parier sans trop de risque sur un jeu, tout au plus, franchement moyen si ce n'est carrément soporifique.

YAVIN

>GENRE : APRÈS LA GUERRE
>ÉDITEUR : GAMECOCK
>DÉVELOPPEUR : REPLAY STUDIOS/ALLEMAGNE
>DATE DE SORTIE : FIN 2008

VELVET ASSASSIN



Pour connaître la définition du mot « surenchère », deux solutions s'offrent à vous, la première consiste à lire Les Zinzins d'Olive Oued de Terry Pratchett et de pleurer de rire devant la volonté farouche d'un producteur de coller « Mille Elefans ! » à chaque scène. La seconde est de se pencher sur le cas Borderlands, un FPS souffrant un peu du même syndrome quand ses créateurs nous répètent à l'envi qu'il sera possible d'y manipuler plus de 600000 armes différentes. Au-delà de cet aspect bling-bling un peu prétentieux, le titre pourrait tirer son épingle du jeu grâce à son mode coopératif, dont on n'a toujours vu que des parties à deux, et son aspect RPG permettant aux joueurs de gagner des points d'expérience après chaque ennemi abattu.
Il deviendra alors possible d'améliorer armes et capacités du soldat, au fil de l'aventure. Pour le reste, Borderlands semble assez classique avec ses progressions à pied ou en véhicules (armés) et ses décors parfois un peu taillés à la hache, mais pas dégueulasses pour autant. En tout cas, lors de la présentation, le jeu nous a paru assez jouable, plutôt bien fini et assez nerveux. Reste qu'il est légitime de douter de l'utilité de ces centaines de milliers de flingues, à part pour faire un super-argument de vente sur la boîte. Enfin, si rien qu'une petite dizaine permet de réellement s'éclater, ça devrait amplement suffire à séduire tous les amateurs de FPS du coin.

YAVIN



« Hey John, fais gaffe où tu atterris. »

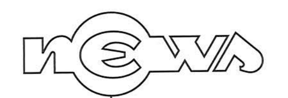
>GENRE : DES MILLE ET DES CENTS
>ÉDITEUR : TAKE TWO INTERACTIVE
>DÉVELOPPEUR : GEARBOX/ÉTATS-UNIS
>SORTIE PRÉVUE : 2009

BORDERLANDS



En voilà une sur plus de six cent mille.



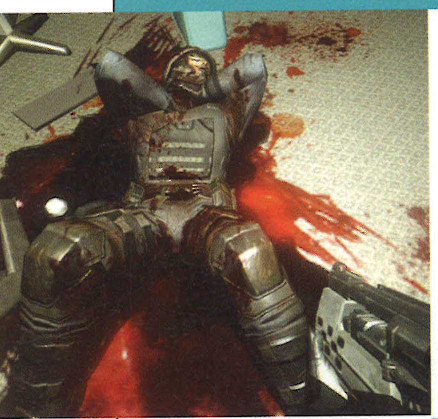


« Bouge pas, sale pavé »

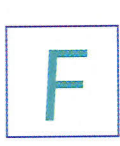


>Genre : Deux en un >Éditeur : Warner Bros Interactive
>Développeur : Monolith/États-Unis >Sortie : 13 février 2009

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN



Un jeu à déconseiller aux jeunes enfants.



F.E.A.R. 2 ou le jeu qui fait peur tellement son histoire est compliquée : écartelé entre (ex) Vivendi et Warner Bros pour une sombre histoire de droits, le titre a grandi sans savoir quel était son véritable nom et qui étaient ses vrais parents. Pas étonnant que le pauvre petit ait développé des tendances un peu sociopathes : il collectionne les armes, entend des voix dans sa tête et voit des fantômes partout. Mais comme il est beau comme un astre, on lui pardonne ses quelques défauts et même qu'on va en dire du bien, de ce FPS à la beauté monolithique. Sans rapport direct avec le précédent opus et ses extensions, Project Origin est un jeu de tir bien gaulé, mais beaucoup plus martial, pour ne pas dire classique. Il a été conçu sous la dernière itération du véloce et performant nouveau moteur LithTech, délicatement surnommé EX Jupiter. Avec un nom pareil, il vaut mieux que ça pète question graphismes et, devinez quoi, l'engin tient toutes ses promesses : F.E.A.R. 2 est zouli comme tout, affiche un max de textures très fines et offre la blinde d'effets spéciaux. Nous restons un peu circonspects sur la taille de ses niveaux et donc de ses chargements mais, pour être honnête avec vous, nous l'avons seulement aperçu sur une chétive Xbox 360.



De temps à autre, une petite surprise vous attend.



Comment ça, 50 mètres de vide en dessous ? Oh, oups.

No fear

D'ailleurs, sur la version console, la prise en main n'était pas franchement excellente, avec une précision assez laborieuse au pad, mais rentrant tout à fait dans les critères de sensibilité d'une souris standard. Sinon, le jeu se passe dans une ville complètement rasée, avec ce qu'il faut de décombres et de coins sombres pour faire monter la tension artérielle. Enfin, pas trop non plus, faut pas tuer les vieux gamers : l'univers est carrément moins flippant que son ancêtre, misant plus sur les fusillades que sur les chocottes. On tripotera de gros guns avec plein de fonctions, des exosquelettes de combats dotés de la puissance de feu d'un char d'assaut, une myriade d'ennemis paramilitaires pas très fun et des décors urbains en lieu et place d'intérieurs claustro. Classique, vous dis-je, hormis quelques petits fantômes qui viennent vous titiller les nerfs de manière sporadique, servant de fil conducteur à un scénar gaulé comme une femme de président, soit maigre, tape-à-l'œil et au bavardage inintéressant. N'empêche, c'est joli, facile à prendre en main, avec un bande-son qui va bien et pas beaucoup de fantaisie. Non, je ne suis ni déçu, ni critique : simplement dubitatif devant une licence qui risque de perdre son identité. Allez, on attend de le tester avant de se faire peur.

Styx





L'avion est parfait pour faire la chasse aux chars.

BATTLEFIELD HEROES

GENRE
Shoot cartoonesque
ÉDITEUR
Electronic Arts
DÉVELOPPEUR
DICE/Suède
SORTIE PRÉVUE
2008

Au départ annoncé comme un amuse-gueule destiné à nous faire poireauter en attendant la sortie d'un troisième Battlefield, Heroes commence à prendre de plus en plus de consistance et s'affirme comme un bon petit jeu de tir à part entière au fil des semaines de bêta-test. Présenté comme un webgame free to play, Heroes est, en fait, bien plus complexe que cette horrible appellation marketing ne le sous-entend. Pour commencer, ce n'est pas un véritable webgame : le navigateur ne sert que d'amorce pour lancer une application légère permettant d'afficher le jeu. Enfin, légère, une vingtaine de mégas tout de même. Mais ce client (appelons un chat un chat !) respire la maîtrise et le code bien fait : DICE sait programmer et ça se sent ! Caser un jeu aussi fun et techniquement aussi bien branlé dans un si petit espace laisse rêveur...



La coordination est la clef de la réussite !

Le look cartoon se prête bien à la décontraction du gameplay



Heroes, en plus, se permet de venir chatouiller, si ce n'est parasiter, une licence de FPS concurrente, à savoir Team Fortress de chez Valve. Style cartoon, maps intenses, coopératif, 16 slots : c'est tout pareil que TF sauf que c'est bien plus léger en taille et moins gourmand en ressources machine. On y incarne, au choix, un valeureux soldat de la Royal Army ou une ordure de la National Army, dans une parodie de Seconde Guerre mondiale à peine dissimulée.
Direction l'écran de création de personnage, qui se passe intégralement dans une fenêtre browser classique : une fois la faction choisie, il faut ensuite déterminer sa classe parmi les trois disponibles actuellement. Je doute qu'une quatrième apparaisse d'ici à la sortie finale du jeu tant elles sont bien foutues et complémentaires, sans compter le temps qu'il faut pour équilibrer les existantes... Le bêta-test est irréprochable sur ce plan, modifiant en permanence les réglages afin de rendre le jeu le plus fin et fun possible.
Mais revenons à notre chair à canon, qui peut s'incarner suivant trois parfums : soldat, artilleur ou commando. Le soldat est assez polyvalent, comme son nom ne l'indique pas ! Il peut utiliser des armes légères, jeter des grenades et, étonnamment, soigner les joueurs proches de lui avec son aura de guérison. L'artilleur, ou Gunner en V.O., est le spécialiste des armes lourdes de type RPG ou Gatling, parfait pour contrer les assauts de blindés.

Le commando peut se rendre invisible et fait sauter les têtes comme personne avec sa carabine de sniper.

Heroes prend la pose pour la pause

Trois classes pour trois gameplays distincts, le tout servi par une prise en main aux petits oignons : le choix de la vue troisième personne cadre parfaitement avec l'ensemble cartoon, on se régale de voir gesticuler son petit avatar et de le voir subir les pires sévices. Le perso est à la bonne taille pour donner du feedback sans nuire à la lisibilité, le curseur de tir reste bien visible quelles que soient les circonstances, la visée est d'une précision irréprochable, les véhicules se conduisent très facilement… Du plaisir immédiat comme ça, on n'en avait pas vu depuis bien longtemps ! Du FPS arcade, frais et décontracté, ça change des machins militaristes ou des jeux pour pro-gamers. Certes, ce n'est pas encore un jeu où Maman pourra se connecter et aligner des headshots, mais cousin Régis (celui qui est trop fort au Démineur et à La Brute) aura ses chances, du moins s'il persévère un peu… Heroes apporte un système de levelling et de customisation de personnage, qui fait que même un mauvais joueur opiniâtre a ses chances pour buter un gus et être utile à ses coéquipiers ! Lors de la phase de création de personnage, par ailleurs fort complète, on peut choisir d'attribuer des points de Héros pour booster ses capacités spéciales ou en acquérir d'autres. On en glane ensuite en grimpant l'échelle des niveaux, de la manière la plus simple qui soit : élimination d'adversaires, prise de drapeaux et accomplissement de missions simples (comme, par exemple, effacer cinq ennemis sans se faire shooter, détruire un char, prendre quatre drapeaux…). Et avec l'expérience vient l'endurance, une dispersion de balles améliorée, de nouvelles capacités… Un perso plus efficace, qui, bien employé, devient une machine à tuer des bas levels ! Cependant, un bon joueur de FPS aura toujours ses chances contre le susnommé mauvais joueur opiniâtre. Question maps, la version bêta n'en offre que deux aujourd'hui, ce qui est peu. Elles sont cependant d'excellente architecture, intenses mais bien équilibrées : l'une propose un centre-ville avec ce qu'il faut de recoins et d'endroits escarpés pour maintenir une pression constante, l'autre est un hameau découpé en trois sections privilégiant les manœuvres en véhicules. Les parties se bouclant en moins de 10 minutes, BF Heroes risque de devenir le meilleur ami de vos pauses et le cauchemar de vos patrons.

Gratuit, fun et peu gourmand, BF Heroes serait-il un jeu presque parfait ? Vous vous doutez bien que cette rose a ses épines. Le hic, c'est qu'il y aura un item shop dans la version finale, mais impossible de dire avec certitude quel sera le contenu et quel type de déséquilibre cela risque d'entraîner. On croise les doigts, et l'on espère qu'il ne s'agira que de maps supplémentaires ou d'objets de customisation de personnages… Sinon, ce petit jeu fort sympa risque de se tirer une balle dans le pied.

Styx



Pour la customisation du personnage, la seule limite est celle du bon goût.

MUAHAHAHAHA !





À court de munitions ? Attends, je vais arranger ça…



Un peu de verdure dans ce monde de brutes n'est pas pour nous déplaire.



Les nerfs sont souvent mis à rude épreuve tant les combats sont nerveux.

Trois heures. Un laps de temps trop bref pour appréhender ce qui sera – sans trop de doutes – le jeu de stratégie des années à venir. Trois heures seulement. Mais quelques confirmations. Celle que graphiquement parlant, StarCraft II sera un petit bijou. Un design élégant mais sans prétention, propre mais fouillé, terriblement séduisant. Couleurs éclatantes, animations au poil, textures détaillées au possible, même les toutes premières unités ont de l'allure.
Le tout, bien entendu, sans le moindre bug. Notons également, par de petits indicateurs visuels ici et là, la plus grande lisibilité à l'écran. Un exemple tout bête : si vous êtes Zerg, le nombre de larves disponibles est indiqué par un petit chiffre sur les menus de création. Tout bête, oui, mais ô combien utile.

Renouvellement perpétuel

Trois petites heures. Pour une dizaine de duels sans filets. Zergs, Terrans et Protoss sont tous jouables. Le point fort de ce StarCraft II, c'est de vous faire croire que vous avancez en terrain conquis : les Marines, Zerglings et Zélotes pullulent. On joue la carte de la prudence avec les Terrans, on attaque sans retenue avec les Zergs et on coupe la poire en deux avec les Protoss. De vieux réflexes. Et un sentiment agréable. Dans les trois ou quatre premières escarmouches, on se refuse à expérimenter, de peur de « gâcher » les quelques parties qui nous sont offertes. Finalement, timidement, on essaie quand même. On développe un réacteur dans la caserne Terran pour pouvoir produire deux unités simultanément. Et si on nous attaque entre-temps, comment se défendre ? Mais si on ne nous attaque pas, notre armée sera numériquement supérieure. On ne sait encore strictement rien de l'efficacité de telle ou telle technologie. Tout est à refaire, tout est à ressayer, tout est à réapprendre. C'est ce que les détracteurs du titre doivent bien comprendre. StarCraft II n'est pas StarCraft, et nul doute que les tactiques en place aujourd'hui voleront en éclats dans quelques mois. Dès les premières minutes. Il ne faut pas cinquante nouveautés. Juste deux ou trois unités, deux ou trois nouvelles technologies. On peut clamer haut et fort que StarCraft II ne révolutionne rien, mais le plaisir qu'il procure parle pour lui. Trois heures de plaisir.
En sera-t-il de même dans dix ans ?
C'est un peu la seule question que je me pose aujourd'hui.

Sundin



GENRE
Nouvelle éclosion

ÉDITEUR
Activision Blizzard

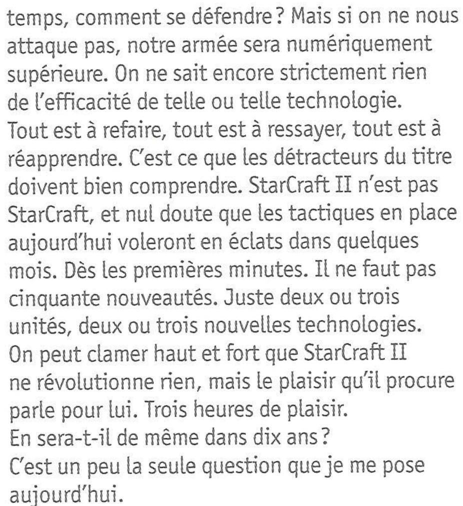


STARCRAFT II

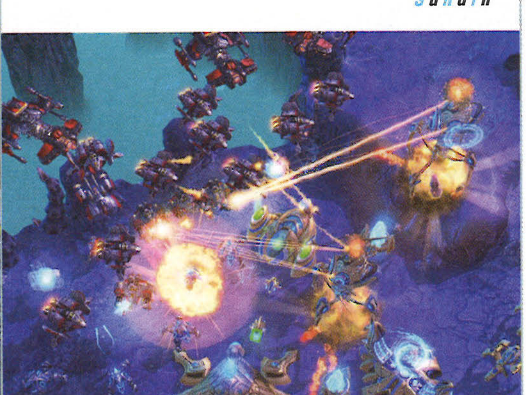
DÉVELOPPEUR
Blizzard Entertainment/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
2009



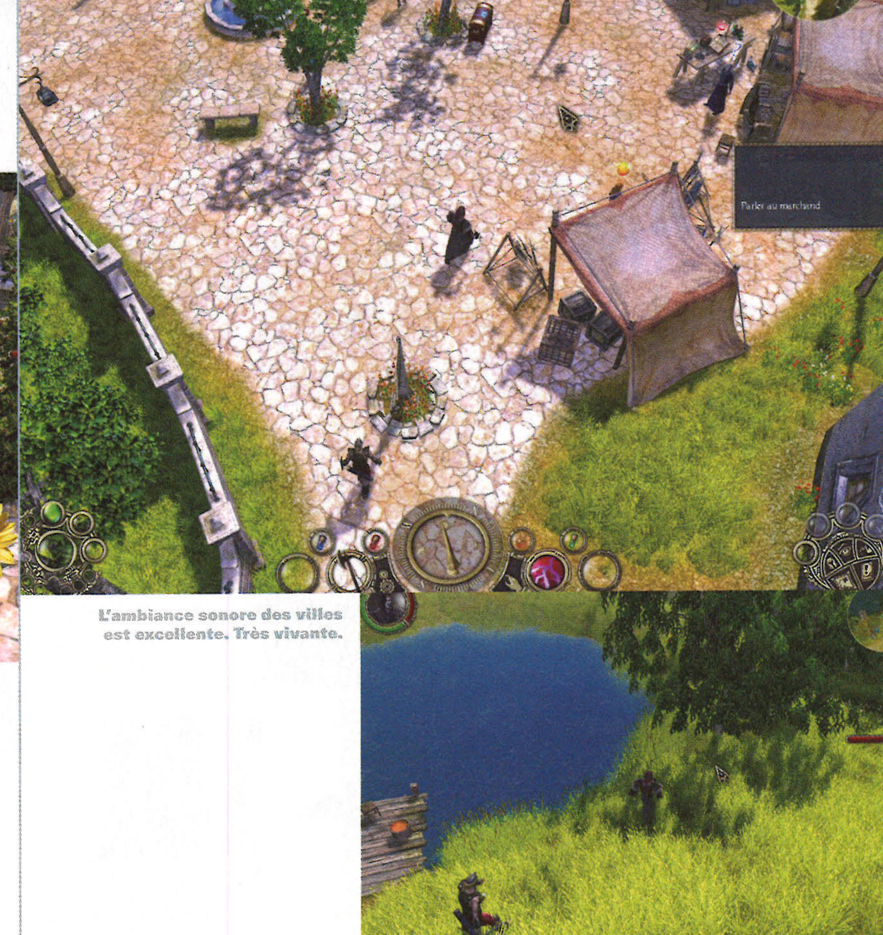








Oui, je brille au soleil et alors ? Ça dérange quelqu'un ?



L'ambiance sonore des villes est excellente. Très vivante.

Ascaron, auteur de Sacred, premier du nom et héros de la Grande Famine du hack & slash post-Diablo 2, nous revient triomphant sur son cheval blanc. Enfin, disons qu'il nous revient. C'est déjà pas mal.

SACRED 2 FALLEN ANGEL

GENRE
(Ma)Sacred
ÉDITEUR
Deepsilver
DÉVELOPPEUR
Ascaron/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
3 octobre 2008

Fumeux

Les apparitions divines sont toujours sources de problèmes. Imaginez-vous un inquisiteur au service du dieu du mal, Ker. Pour faire plaisir à son maître, il a fait cramer de l'hérétique toute la nuit, il est crevé, et pendant son café du matin, Ker apparaît et lui balance un : « Je trouve que les Hauts Elfes ont beaucoup de pouvoir sur Ancaria, ces temps-ci. Tu voudrais bien aller leur taper un peu sur la tête ? ». C'est demandé gentiment, mais au fond, l'inquisiteur sait que, s'il ne presse pas le pas, il va se prendre un savon d'anthologie. Abandonnant son café encore fumant, le voici sur la route. Le truc, c'est que les Elfes sont légion, qu'il est seul, et uniquement armé d'un marteau déjà élimé par des centaines de crânes païens. La tâche ne s'annonce pas simple.

Il était une fois une preview...

Fort heureusement pour lui, cette version 0.7 bêta de Sacred 2 cache un pouvoir à même de l'élever au-dessus du plus puissant de tous les dieux : le bug. Sous le soleil numérique d'Ancaria, il en fleurit de toutes sortes. Des gros, des petits, des verts, des bleus, des gentils, des méchants... Tous ceux dont il pourrait rêver sont sans doute là, prêts à le servir. Désespéré par la titanesque tâche qui lui a été confiée, l'inquisiteur traîne les pieds





LA VANNE INATTENDUE

Au bout de dix heures de jeu passées à compter les bugs et à massacrer des ennemis immobiles, je commençais à sentir poindre une dépression carabinée et un ennui mortel. C'était sans compter avec cet instant magique où mon inquisiteur a brandi sa hallebarde des deux mains, en beuglant comme un dément « Attention la tête ! ». De façon générale, je dois reconnaître que les répliques décalées des personnages de ce Sacred 2 sont excellentes. Contre toute attente, ce jeu terriblement sérieux m'a réconcilié avec un humour allemand que je croyais disparu depuis... depuis... non, en fait je n'ai jamais cru à l'humour allemand.



quand en chemin, il croise un manant dans un état de colère noire. Des bandits ont enlevé sa sœur pour la vendre aux pirates. En temps normal, notre apôtre du mal et enfoiré notoire aurait ri du malheur de ce pauvre hère en lui collant de copieuses baffes avant de l'attacher sur un bûcher. Mais il a grand besoin de bras et sent vibrer chez cet homme le terrible pouvoir de l'abominable bug. « Accompagnez-moi, lui dit-il, nous libérerons votre sœur ». Et ils partent dans la direction opposée. L'inquisiteur a vu juste. Par un improbable miracle, ce poivrot en haillons se trouve être immortel et tape comme une mule. Évidemment, jamais il ne reverra jamais sa tendre sœur, l'occasion est trop belle d'en faire un serviteur du mal. Au fil de sa quête, l'inquisiteur croise de nombreux disciples du bug, tant et si bien qu'il finit par monter une armée. Des heures durant, il ne donne pas le moindre coup, se contentant de chevaucher à bride abattue tandis que ses esclaves nettoient la route.

...D'un ennui mortel

Très vite, l'inquisiteur se lasse de sa mission. Lui qui pensait devoir croiser le fer tous les deux pas se contente finalement de courir à travers plaines, montagnes, villages et grottes. Car le pays souffre également d'une puissante malédiction baptisée autolevelling. Où que se rende l'inquisiteur, ses adversaires possèdent le même niveau que lui. Damned. Que voilà un prodigieux sortilège ! Du coup, même les boss, très impressionnants de loin, ne sont finalement que de misérables lopettes. S'il était allé en courant affronter le grand méchant d'Ancaria dès le début, celui-ci aurait probablement été level 1. En ce bas monde, tout est finalement trop facile. Heureusement pour lui, les paysages ont du cachet, les armures une classe folle, et même sans combat, sa quête est longue. Alors il se prend à rêver. Dans quelque temps, si tout se passe bien, Ascaron, dieu des dieux et développeur de Sacred 2, devrait au moins avoir éradiqué cette surpuissante magie du bug. Peut-être alors son aventure aura un quelconque intérêt. Peut-être. Mais, pour le moment, ben... il s'emmerde. Ferme.

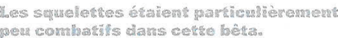
Lucky



Un effort quoi ! Bouge !

D'un coup d'œil, vous pouvez voir quels sont les points forts et faibles de votre personnage.




Les squelettes étaient particulièrement peu combatifs dans cette bêta.



Niveau design, les boss sont très réussis.

LA BELLE OU LA BÊTE ?

Au niveau de l'ergonomie, cette preview de Fallen Angel nous a laissés perplexes. Comment un soft peut-il à la fois proposer une fonction d'autoloot et des raccourcis non configurables ? Offrir la possibilité de vendre son surplus de matos depuis l'inventaire et contraindre le joueur à passer par le menu principal pour le moindre réglage technique ? Étrange... Je vous parie que l'on doit ces défauts au fait que le jeu est également développé sur console. Damned.

La littérature est décidément une source intarissable pour les scénaristes de jeux vidéo, et en particulier du côté de nos amis d'Europe de l'Est. En effet, une fois encore, c'est des écrits d'un auteur russe, sûrement déprimé, qu'est né Metro. Ne me demandez pas son nom, ni même le titre de son bouquin, mais je peux quand même, heureusement, vous dire de quoi est fait son univers. Non, je peux même faire mieux : vous conter la véritable histoire de Metro.



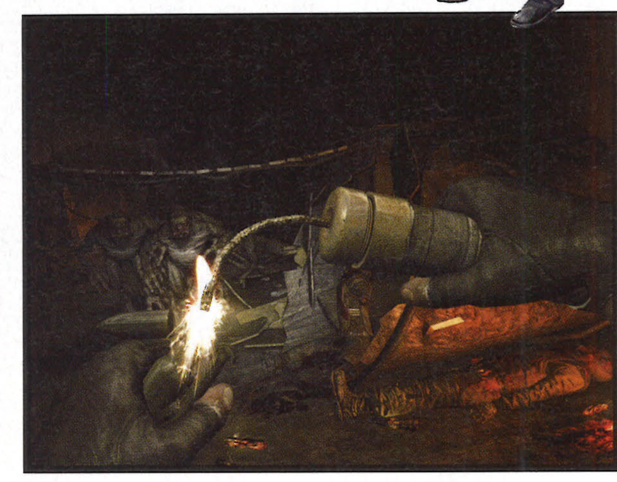
Il était une fois...

En 2013, l'humanité est frappée d'une incroyable explosion nucléaire et manque de s'éteindre. Les grandes villes sont détruites et leur population réduite à néant. Partout à la surface, l'atmosphère devient irrespirable. La température, glaciale, tue. L'exposition au soleil tue. Les radiations tuent. Une véritable désolation s'abat sur la civilisation. Comme si ça ne suffisait pas à nourrir son destin funeste, le taux de radioactivité a engendré pléthore de créatures mutantes et d'insectes monstrueux, de ceux qui se nourrissent exclusivement de chair humaine. Et comme si ça ne suffisait toujours pas, des humanoïdes pas très sympathiques, les Dark Ones, semblent être à la source d'anomalies et de phénomènes paranormaux bien plus préoccupants, menaçant le fragile équilibre naissant sous le sol moscovite.
Car heureusement, tout n'est pas perdu. Pas encore. Les années passant, les quelques survivants s'organisent dans l'immensité des anciens conduits de métro. Vingt ans plus tard, une génération entière est née et a grandi sous terre. La vie y est difficile, âpre, mais les gens s'y sont habitués, pour ne pas dire résignés. Les anciennes stations de métro, devenues de véritables petits états indépendants, possèdent leur propre gouvernement, leur armée et leur industrie. États marchands, communistes, militaires, scientifiques... à chaque station sa philosophie. Mais seuls les plus courageux des habitants écument la surface terrestre en quête de munitions – une ressource vitale –, de médicaments, d'essence ou d'informations. Artyon, enfant du cataclysme et haut d'une vingtaine d'années à peine, est un de ceux-là, capable, peut-être, de sauver ce qu'il reste d'humanité...

Metro
Aller simple pour l'Apocalypse

Non, Metro n'est pas la dernière simulation de la RATP. Pas de rapport non plus avec cet homme urbain ayant un sens développé de l'esthétique. Encore moins avec métrorragie, une hémorragie anormale d'origine utérine. Metro, c'est juste le nom du nouveau FPS des (ex-)gars de S.T.A.L.K.E.R., et on peut déjà vous le dire : ça promet !

par Sundin



Petit, petit, petiiiiit, viens voir mon gros pétard...

Les environnements extérieurs sont criants de réalisme. Un vrai cauchemar.



Attentifs, ensemble

Un milieu hostile et ravagé, une humanité décimée, des moyens d'action limités, on avait déjà connu ça en d'autres lieux et d'autres temps, dans le précédent gros FPS de chez THQ : S.T.A.L.K.E.R. Rien d'étonnant, en fait, puisque sur les cinquante personnes œuvrant sur Metro, une bonne partie a fait ses gammes sur le premier cité, dont notamment le directeur créatif. Ceux qui ont apprécié l'atmosphère si caractéristique de S.T.A.L.K.E.R. ne seront donc pas trop dépaysés avec Metro. D'autant plus que les développeurs nous l'ont seriné, c'est bien l'atmosphère et le scénario qui constitueront le cheval de bataille du titre. Bien entendu, ces conditions post-apocalyptiques ne seront pas sans conséquences sur le gameplay. Ainsi, comme chez son aîné, et plus que dans n'importe quel autre FPS, les munitions et les vivres auront une immense importance, de par leur rareté. Un manque de moyens qui se dessine également dans le choix et l'efficacité des différentes armes, pas forcément précises et qui manqueront de s'enrayer à chaque coup. Un point crucial, qui participe pleinement à l'atmosphère, autant qu'à l'expérience de jeu.

« Tirer peu mais tirer bien », telle est la maxime en vigueur sur Metro. Autre point notable : les conditions climatiques désastreuses obligeant notre héros à se vêtir d'une combinaison spéciale et limitant ses déplacements à certaines zones – une contrainte d'ailleurs bien pratique pour délimiter l'espace de jeu ET le temps alloué à chaque mission. Les graphismes, et en particulier les couleurs, très sombres, très froides, très « réalistes » (voir encadré), nous rappellent également, et vivement, au précédent soft des messieurs de Metro. On pourrait enfin parler de la présence de créatures et autres humanoïdes, mais ce qui n'était que des « apparitions ponctuelles » dans S.T.A.L.K.E.R. constituent dorénavant une menace de tous les instants. En effet, les mutants séviront partout, ce qui donne d'ailleurs à penser que le gameplay de Metro sera d'une nervosité bien supérieure à celui du titre de GSC. Dans la présentation qui nous a été faite, il y en avait même presque trop. De quoi décourager le plus valeureux des héros. Enfin, pour renforcer

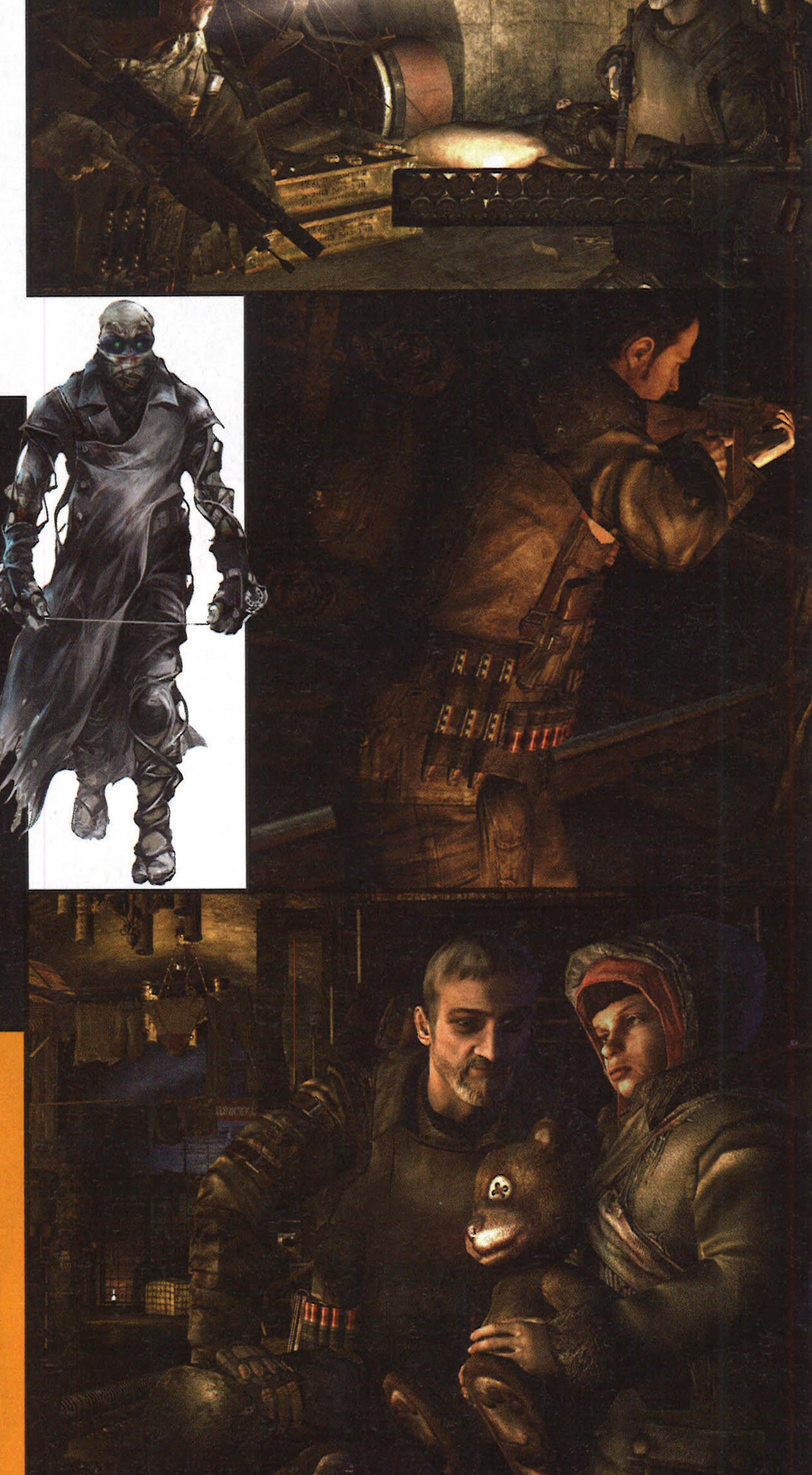
l'immersion, outre le dédale d'intérieurs et l'exiguïté étouffante du level design, notons que l'interface a été lavée de tout superflu pour n'afficher que le minimum d'informations ; quand vous êtes blessé, l'écran rougit, vos mouvements sont plus lents et votre souffle se fait plus fort. Au final, rien de diaboliquement original mais tous les ingrédients de « l'atmosphère qui fout les chocottes à papi » sont, assurément, bien présents.

Métro, boulot, dodo

Pour le reste, au vu des très longues phases de jeu auxquelles nous avons eu droit (plutôt rare pour un titre qui sortira, au minimum, dans un an), Metro ne révolutionnera probablement rien. Ce n'est pas nécessairement péjoratif, mais on aurait aimé voir, quand même, le petit élément « qui ferait que », celui qui nous donnerait une idée du potentiel final de Métro. Même si on nous a assuré qu'il y aurait des surprises, à l'heure où j'écris ces lignes, on a du mal à voir autre chose qu'un S.T.A.L.K.E.R. dans un Moscou gelé des années 2030. La comparaison se veut flatteuse, mais elle pourrait nourrir également quelques regrets, si Metro ne fait pas, au moins aussi bien que son prédécesseur. En dehors de son univers inquiétant, Metro se présente comme un FPS des plus classiques, avec de grands moments d'étripages de monstres, dehors, dedans, dans un



Comme le reste, le graphisme de Metro fait très « S.T.A.L.K.E.R. » : une palette de couleurs assez limitée, composée essentiellement de brun et de gris, et un design un peu désuet, très froid de prime abord. Si les plans extérieurs du haut de quelques toits d'immeuble étaient franchement magnifiques, pour ne pas dire impressionnants, tout ce qui est texturisation, modélisation des personnages et gestion de la physique manquaient un poil de finesse. Malgré ça, en connaissant les développeurs et en sachant que nous sommes à un an de la sortie, on peut rester très optimiste quant au rendu final.



Même une apocalypse ne peut venir à bout du Père Noël.

des nombreux tunnels ou dans les restes d'une vieille bâtisse poussiéreuse, une palanquée d'armes, une carte pour s'orienter (d'ailleurs conçue comme un objet, exactement comme dans Far Cry 2), des stations de métro en guise de refuge ou de supermarché et des PNJ vous escortant dans les coins les plus chauds de Moscou (même si, a priori, il n'y aura pas de gestion d'escouades à proprement parler).

Signalons également la grande destructibilité des décors et des environnements – une caractéristique en parfait accord avec la mouvance actuelle – qu'il faudra utiliser à bon escient pour progresser, dégager des sorties ou même tuer les ennemis les plus coriaces (par exemple, tirer sur un lustre pour le faire tomber sur la tête d'un assaillant).

Claustros s'abstenir



eureusement, Metro possède quand même ses petites spécificités et ne se résume pas à une simple et pâle boucherie souterraine. À commencer par les paramètres environnementaux et climatiques.

On vous l'a dit, la surface de la terre est détestable, néanmoins, afin de récupérer des informations vitales (de quelle nature, on ne sait pas), notre courageux héros devra obligatoirement s'y aventurer. C'est là que l'on trouve le petit côté RPG à la S.T.A.L.K.E.R, avec la possibilité d'améliorer ou de changer sa combinaison, et en particulier son masque à gaz, celui-là même qui permet d'aller à la surface et de supporter les radiations, les rayons du soleil et on ne sait quelle autre galère. Des casques plus résistants et permettant de rester plus longuement à la surface devront donc être achetés au fil de l'aventure.

Mamie, c'est toi ?



En haut, Magnus, le boucher de la station 8.
En bas, Marat, ancien épicier, puis jardinier, de la station 4.



Pas de timer encombrant, c'est la montre qui indique le temps restant pour venir à bout de la mission.



Dans le même esprit, les munitions auront une place toute particulière. En fait, elles feront office, en quelque sorte, de monnaie, et pourront être troquées aux marchands des différentes stations. Mieux encore, chaque station aura ses propres besoins, ce qui signifie que des balles de fusils à pompe qui se vendront à prix d'or dans la station du coin, ne coûteront peut-être pas un centime ailleurs. À vous d'étudier les spécificités de chaque station pour commercer à votre avantage. Par ailleurs, notons que le système d'échange et sa mise en scène se voudront les plus réalistes possible, avec des marchands qui ne se gêneront pas pour essayer de vous refourguer leur camelote : leurs armes par exemple – tout à fait dans l'esprit de l'univers – faites de bric et de broc et fabriquées à l'arrache, comme ce fusil « pneumatique » qui devait être rechargé en pressant sur les boutons de la souris. Tous ces éléments donnent à penser, ou au moins, à imaginer, que l'aspect RPG tiendra une place de choix dans la progression du titre. Pour autant, toutes nos questions n'ont pour le moment pas trouvé réponses : devra-t-on nouer des liens avec les autres factions faisant autorité dans les couloirs moscovites ? Pourra-t-on les combattre ? On le croit.

Quid du Multi ?

Aucune information, pour le moment, sur d'éventuels modes multijoueurs. Si tel est le cas, on peut s'attendre à du Combat à mort classique, mais également à du Combat à mort par équipe, à 8, à 16 ou pourquoi pas, à 32 joueurs. Un mode Capture de Drapeau peut également être envisagé, ainsi qu'un mode où on aurait X secondes pour désamorcer une bombe à la surface. Enfin, on peut penser à quelque chose de plus travaillé, un peu à la manière d'un Left 4 Dead, où différents joueurs devraient collaborer face à d'ignobles créatures, en choisissant parmi les six classes qui pourraient être disponibles. De simples supputations totalement infondées, mais on peut toujours rêver, non ?

De l'espoir
et des certitudes

Fort du succès de S.T.A.L.K.E.R., les messieurs de chez Metro seront cette fois très attendus. Tout d'abord, on espère qu'ils ne mettront pas autant de temps à accoucher de ce titre, en tout cas, moins qu'il ne leur en a fallu pour créer leur précédente production ! Sur le reste, on peut leur faire confiance, sur l'atmosphère d'une part – qui sera terrible, c'est une certidude – et sur le gameplay d'autre part, qui promet, même si nous n'avons vu qu'une petite partie de l'iceberg, une épopée rude et étouffante. Prévu uniquement sur PC (ce qui est de bon augure) et pas avant l'automne prochain, Metro devrait se découvrir petit à petit dans les mois à venir. Amateurs de bonnes choses que nous sommes, nous guettons d'ores et déjà tout ça avec impatience !



« CARPE DIEM », DISAIT HORACE. CESSONS D'ESPÉRER DES JEUX MEILLEURS ! ARRÊTONS DE GLORIFIER LES JEUX PASSÉS ! APPRÉCIONS CE QUI NOUS EST RÉSERVÉ AUJOURD'HUI ! EN 2008 ! AU MENU : UN VRAAAAAIIIIIII JEU ORIGINAL, SPORE, UN VRAAAAIIIIIII JEU DE FOOT AU CLAVIER ET À LA SOURIS, FIFA 09, UN VRAAAAIIIIIII REMAKE D'IL Y A DIX ANS, COLONIZATION, UN VRAAAAAIIIIIII JEU RUSSE, KING'S BOUNTY : THE LEGEND, OU UNE VRAAAAIIIIIIEEE EXTENSION QUI N'APPORTE STRICTEMENT RIEN, EMPEROR EXTENSION. ALORS, ELLE N'EST PAS BELLE LA VIE ? HEIN ? CARPE DIEM, TU PARLES ! ON VEUT FALLOUT 3 ! ON VEUT MIRROR'S EDGE ! ON VEUT DEAD SPACE ! ON VEUT DU FRIC ! ET DES FEMMES !

Sundin



JEU DU MOIS
SPORE

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR MAXIS/ÉTATS-UNIS

POURQUOI WILL WRIGHT N'AIME PAS LES CHOUX DE BRUXELLES ? POURQUOI SAVONFOU N'ARRIVE-T-IL PAS À REPRODUIRE YAVIN DANS L'ATELIER DES CRÉATURES ? QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ENTRE SPORE ET UN PORE ? QUELLES SONT LES CINQ EXTENSIONS DÉJÀ PRÉVUES ? AUTANT DE QUESTIONS QUI NE TROUVERONT PAS DE RÉPONSES DANS LE TEST QUI SUIT, MAIS COMME SPORE EST UNE EXPÉRIENCE POUR LE MOINS BIZARRE, IL MÉRITE AMPLEMENT DE FIGURER DANS NOTRE PANTHÉON DES JEUX DU MOIS !

Liberté d'expression



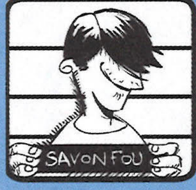
VOUS N'ALLEZ PEUT-ÊTRE PAS LE CROIRE MAIS QUEL NE FUT PAS NOTRE DÉSARROI QUAND, À LA RECHERCHE D'UN JOYSTICK (LE PÉRIPHÉRIQUE) POUR TESTER UNE SIMU AÉRIENNE, NOUS AVONS CONSTATÉ QUE PAS UN NE TRAÎNE DANS LA RÉDAC ET, PIRE, PLUS PERSONNE NE SEMBLE EN AVOIR UN CHEZ LUI. RAPPELEZ-MOI, QUELS SONT LES GENS LES PLUS MAL CHAUSSÉS ?

Le jeu du moment
RFACTOR
Le jeu attendu
DEAD SPACE



DURANT LE LONG VOYAGE QUI ME RAPPROCHAIT DE LEIPZIG (ERK !), POUR LA GAMES CONVENTION, ET DANS CELUI QUI ME RAMENAIT ENSUITE À PARIS (YIIIIII !), J'AI DÉCOUVERT UN JEU : CONTRA 4… SUR DS. J'AURAIS BIEN JOUÉ À CRYSIS MAIS POUR LE FAIRE TOURNER SUR UN PC PORTABLE… TOUJOURS EST-IL QUE CE PETIT JEU (QUI NE PARDONNE ABSOLUMENT RIEN !) EST UN VRAI DIAMANT BRUT. VOILÀ, C'EST TOUT CE QUE J'AVAIS À DIRE. PASSEZ AU SUIVANT.

Le jeu du moment
BATTLEFIELD HEROES
Le jeu attendu
STARCRAFT II



BIP. VOUS ÊTES BIEN SUR LE RÉPONDEUR AUTOMATIQUE DE SAVONFOU. IL AURAIT BIEN AIMÉ VOUS RÉPONDRE, MAIS IL EST ACTUELLEMENT OCCUPÉ À MAÎTRISER LA CINQUIÈME TOUCHE DE GUITAR HERO III DANS L'ESPOIR DE FOUTRE UNE RACE À SLASH. S'IL Y PARVIENT AVANT LA SORTIE DU PROCHAIN TOTAL WAR, IL POURRA PEUT-ÊTRE VOUS RAPPELER, SINON, CE N'EST MÊME PAS LA PEINE DE LAISSER UN MESSAGE BIIIIPP.

Le jeu du moment
GUITAR HERO III : LEGENDS OF ROCK
Le jeu attendu
EMPIRE : TOTAL WAR

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





LOCAL

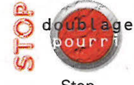
Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



Unreal Tournament 3
Epic Games/Midway Games

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION

World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION

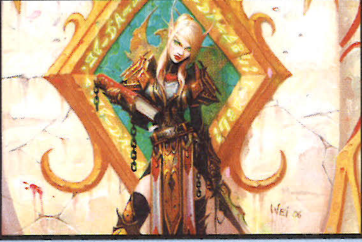


Race Driver GRID
Codemasters/Codemasters

RACE 07
Simbin/Simbin

Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Age of Conan : Hyborian Adventures
Funcom/Funcom

JEU DE RÔLE/AVENTURE



The Witcher
CD Projekt/Atari

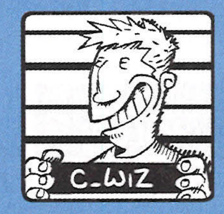
Oblivion
2k Games/Bethesda

So blonde
WizarBox/DTP Entertainment AG



Vu que le 10 septembre le super-accélérateur de particules genevois devait créer un trou noir et engloutir la planète, j'ai tout plaqué pour passer mes derniers jours à batifoler sur des plages de rêve avec des femmes dévêtues. Le 11 au matin, je me suis levé avec un compte en banque vide, un tout nouveau célibat et une montagne de pages à rendre. Je suis vraiment trop crédule.

Le jeu du moment
Warhammer Online
Le jeu attendu
Street Fighter IV



Un des débats les plus mouvementés durant le Nvision était de savoir quelle actrice de Battlestar Galactica, les gars de Nvidia auraient dû inviter sur scène. Tricia Helfer (Cylon 6) étant trop américaine à nos goûts, certains voulaient voir Grace Park (Sharon). Tout ça parce qu'on trouverait des photos d'elles bien cadrées sur Internet. Le pire, c'est que quand j'ai suggéré la charmante Nicki Clyne, on m'a traité de romantique. L'insulte !

Le jeu du moment
Mass Effect
Le jeu attendu
Nitro Stunt Racing Stage 2



Et ils vécurent heureux et firent beaucoup de jeux vidéo. Ah ben non, problème technique finalement. Les contes de fées, ça ne marche que dans les livres : me voilà de retour dans le monde réel, ou ce qu'il en reste. Bah, j'ai gagné mon affranchissement au cours de mes pérégrinations : j'en profite pour rechausser mes semelles de vent et parcourir le monde pour vous. Pigeon voyageur, en somme.

Le jeu du moment
Spore en location
Le jeu attendu
Spore sans la DRM



Phase 1, Cellule. En fait, un gros didacticiel.



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Maxis/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Phase 2, Créature. Tiens, c'est déjà Pâques !





A T T R A P E - C A S U

WILL WRIGHT NOUS PROMETTAIT UNE ÉPOPÉE HOMÉRIQUE, DE L'INFINIMENT PETIT À L'INFINIMENT GRAND. CE QU'IL NE NOUS AVAIT PAS DIT, C'EST QUE LE LONG VOYAGE ALLAIT ÊTRE TRÈS CHIANT…





Juger Spore est un exercice périlleux. Il est le parfait spécimen du titre à même de déchaîner les passions. Culte pour certains. Pétard mouillé pour d'autres. D'une certaine manière, personne n'a réellement tort. Tout dépend de quel œil on veut bien voir le nouveau soft de Will Wright. Vous aimez la pâte à modeler ? Vous allez adorer Spore. Vous aimez qu'on vous résiste ? Vous allez détester Spore.

Petit, petit, petit…

Je ne vais pas m'attarder en détail sur chacune des phases qui jalonnent le grand voyage offert par Spore, parce qu'au final, les heures se suivent et se ressemblent, et toutes les étapes – hormis la dernière que l'on doit mettre un peu à part – se coltinent les mêmes tares. Premier écueil : la difficulté, ou plutôt, l'absence – totale – de difficulté. Spore est un vrai bonheur pour tous les ego. Quoi que vous fassiez, vous parviendrez à vos fins. Elle n'est pas belle la vie ? Revers de la médaille : conquérir le monde avec une telle simplicité, sans jamais devoir vous remettre en cause, n'est pas super-excitant. Force est de constater que Spore n'a pas été pensé pour le gamer qui tache. On le savait, mais tout de même…

Autre lacune, garrottée à la première : la redondance extrême des situations. Pour varier un peu les plaisirs (me concernant, mettre des coups de massue sur la tronche de toutes les laideurs environnantes), il faut véritablement se forcer à changer d'attitude – attitudes qui se résument, hormis dans la phase Espace, à : pas zentil – zentil – un peu zentil mais pas trop. Autrement, c'est la même, partout, tout le temps : taper ! Prendre élément génétique ! Taper ! Prendre élément génétique ! […Ou bien…] Bisous, bisous ! Prendre élément génétique ! Bisous, bisous ! Prendre élément génétique ! Des dilemmes comme ça, non merci. C'est un peu comme quand je vais chez mon charcutier : Pâté ou rillettes ? Pâté ou rillettes ? Pâté, ouais c'est pas mal. Mais quand même, rillettes quoi ! Oh et puis merde, on s'en fout, les deux sont bons et ça ne changera strictement rien à ma soirée.

Cours Darwin, cours !

Il y a un autre truc un peu relou qui me taraude. Je vous avouerais qu'avant de lancer le bestiau, je m'imaginais, très naïvement, que mes actions et mes choix auraient des répercussions sur le court, moyen et long terme. Je voyais déjà la cellule Sundin n° 1982 connue dans



Phase 3, Tribu. Une étape caractérisée par une ergonomie assez déplorable...

J'aurais voulu être un artiste

Je suis de bonne humeur aujourd'hui, alors j'ai décidé de vous causer aussi des points positifs. À moins que ce soit pour échapper à la horde de fans déchaînés qui m'attend en bas de la rédaction. Tiens, il y a Will Wright aussi... La forme, mec ? Mais revenons à nos moutons. Du positif, donc, oui. La phase Espace par exemple, qui est plus riche et plus complexe que les quatre autres phases réunies : plus de choix et d'actions possibles, des outils et des moyens plus nombreux, une vraie place pour l'exploration et une durée de vie à la hauteur de nos espérances. Elle ne justifie pas à elle seule le fait de s'emmerder pendant les quatre autres étapes, mais bon, ça ressemble déjà plus à un « jeu ». L'autre point fort de Spore, le principal, l'argument « choc », c'est bien sûr, bien entendu, bien évidemment, bien ou bien, l'atelier des Créatures. Faites un petit tour sur Sporepedia (www.spore.com/sporepedia) pour saisir toutes les qualités et les possibilités de la chose.
Un outil, d'ailleurs, d'une ergonomie remarquable. Une pâte à modeler qui fera triper les aficionados des Sims comme les amateurs de RPG purs et durs. On peut à peu près tout y faire si l'on s'en donne les moyens et le temps. Et qui sait, éveillera-t-il l'artiste – ou la grosse buse — qui sommeille en vous ? Énorme. Point.

Mon expérience

Mais quoi qu'on en pense, Spore est une expérience que chacun se doit de vivre : vous, moi, le joueur de Crysis et celui de Léa Passion Mode. En ce sens, on peut parler de « réussite ». En ce sens seulement. En effet, passée la période de « séduction », la vacuité de Spore explose à la figure, escortée, comme si ça ne suffisait pas, par une pléthore de lacunes techniques.

Sundin

Phase 4, Civilisation. Ou l'équation du bon fonctionnement d'une rédaction.



Remise à niveau

Spore est un simulateur de vie à l'échelle... humm... à très grande échelle. L'aventure est saucissonnée en cinq phases : simple organisme unicellulaire au départ, créature ensuite, puis tribu, civilisation, et enfin, empire spatial. Pendant l'intégralité de ce long voyage, libre à vous de choisir (et de changer) l'apparence de votre créature, son style de vie ou encore son attitude vis-à-vis des autres espèces.

l'univers entier pour avoir étrillé toutes les autres espèces dans son milieu aquatique originel.
Il porterait un casque à cornes, un petit sac bleu, et voguerait de planète en planète pour répandre la parole de ses aïeuls. Que dale ! Sundin n°1982 ? C'est qui lui ? Tout ça pour dire, pour crier même, que les cinq phases manquent cruellement de liant. Voilà qui redonnera un peu de baume à cœur à tous ceux qui croient que les gens peuvent vraiment changer. J'étais un gros enfoiré dans la phase Créature. Je fais mon mea culpa dans la phase Tribu. Personne ne m'en veut dans la phase Civilisation, hein ?
Pis encore, vous pouvez modifier l'apparence de votre bête à l'envi. Elle était noire ? Elle sera blanche. Elle avait deux pattes ? Elle aura quatre bras. Elle avait un œil ? Allez, je suis fou, je le lui laisse ! On aurait aimé un vrai lien, cohérent, entre la philosophie de vie de la créature et son apparence, en bloquant par exemple les éléments physiques ne lui correspondant pas. C'est le cas pour ce qui relève des compétences, pourquoi ça ne l'est pas en ce qui concerne le physique ? J'ai quand même un début d'explication : vu qu'il n'y a rien à faire dans ce jeu, et que le seul truc un tant soi peu intéressant est d'essayer de faire une pâle copie de son petit neveu avec l'atelier des Créatures, vous pensez bien que les messieurs aux manettes n'allaient pas trop compliquer le schmilblick. La rejouabilité en prend un sacré coup sur la nuque. Bam !

Un peu de technique

Visée grand public oblige, Spore n'est pas d'une gourmandise excessive. Notez en revanche qu'une connexion Internet est obligatoire, ne serait-ce que pour pouvoir admirer mes fabuleuses et fantasmagoriques créations.

Phase 5, Espace. Enfin un peu de boulot !





En Deux Mots

TITRE GÉNIAL ? GAGEURE ? PÉTARD MOUILLÉ ? ATTRAPE-CASU ? UN PEU DE TOUT ÇA PROBABLEMENT. SPORE EST UNE EXPÉRIENCE DÉCONCERTANTE, POUR SES DÉFAUTS COMME POUR SES QUALITÉS. POUR AUTANT, ELLE N'A PAS SUSCITÉ CHEZ NOUS L'ENGOUEMENT QUE L'ON ESPÉRAIT, LOIN S'EN FAUT.

- + L'atelier des Créatures
- + Les animations
- – Challenge zéro
- – Manque de liant

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT


TOUT PUBLIC


16
INTERNET


LOCAL 16
IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
DÉVELOPPEUR BLACK ROCK STUDIOS/ROYAUME-UNI
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Les sauts sont pour le moins vertigineux.



De nombreux raccourcis parsèment chaque tracé.

Pure

BONNE CAME

LE FUNAMBULISME À MOTEUR, ÇA VOUS BRANCHE ? SI OUI, SUIVEZ-MOI, J'AI UN PETIT TRUC POUR VOUS.

Sundin m'a bien eu quand il m'a tendu Pure, avec un grand sourire, en m'affirmant que le jeu allait me plaire, vu qu'il y avait des engins motorisés à quatre roues. Des voitures ? Ben non, des quads, de la terre, des bosses et des sauts. Moi qui affiche sans complexe un amour immodéré pour les étendues d'asphalte sur lesquelles on peut foncer à toute berzingue, je suis bien feinté. Tiens, en plus, c'est édité chez Disney, à tous les coups je vais me retrouver dans des courses trépidantes aux côtés de Mickey et Dingo, super. O.K., je plaisante, parce que si Pure peut effrayer de prime abord, le titre a quelques gros arguments pour séduire. D'abord, un joli moteur graphique qui fleure bon l'arcade à la maison. Ensuite, un concept intéressant entièrement basé sur les acrobaties, élément-clé des courses. Pour parvenir à convaincre les joueurs de faire les zouaves en l'air en tendant la jambe droite, la gauche ou en faisant voltiger l'engin en avant et en arrière, les développeurs ont eu une excellente idée : lier la vitesse à la qualité des figures. Ces dernières servent en effet à alimenter votre jauge de boost. Plus les figures sont osées, plus on gagne de quoi tracer comme un maboule, et plus on peut alors s'en servir pour bondir encore plus haut et effectuer des acrobaties toujours plus impressionnantes.

Quad neuf, docteur ?

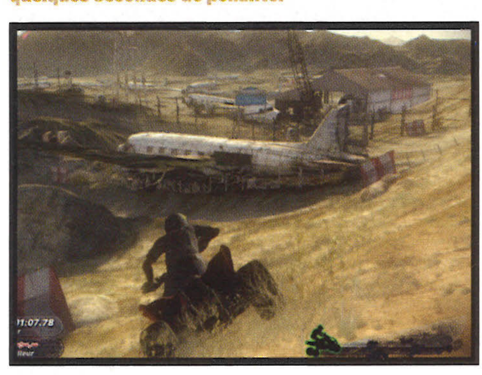
Avec un tel concept, inutile de vous dire que vous passerez parfois plus de temps en l'air que sur la terre. Et c'est tant mieux car la partie au sol n'est pas forcément la plus intéressante quand on sait que les différentes surfaces n'ont absolument aucun impact sur la vitesse ou l'adhérence de votre quad. De plus, certains passages nécessiteront une vitesse maximale pour être franchi sans encombre, sous peine de vous retrouver au fond d'un étang pendant quelques secondes bien douloureuses. Ce n'est pas forcément rédhibitoire, et l'intelligence artificielle vous attendra si vous êtes trop à l'ouest. A contrario, si vous tracez comme une fusée, les autres vous colleront au train, prêts à prendre l'ascendant à la moindre erreur. Un procédé un peu énervant mais coutumier des jeux d'arcade. Reste que Pure n'est pas un jeu bien difficile, et seules les épreuves de freestyle, où il faut gagner un maximum de points distribués en fonction de figures, se révèlent un peu plus délicates que les courses. Pour le reste, musiques trépidantes (grunge/rock), tracés dignes des meilleurs grands huit du monde et sensations fortes seront de la partie. En clair, voilà un jeu très sympathique qui profite bien de l'absence totale de concurrence sur son segment.

Yavin

Un peu de technique

Tolérant, Pure s'est révélé étonnamment véloce sur un petit Core 2 Duo équipé d'un chipset 8600 GT. C'est ce qu'on appelle de l'optimisation.

Contre toute attente, le hors-piste est sanctionné par quelques secondes de pénalité.





En Deux Mots

EN L'ABSENCE DE RÉELLE CONCURRENCE, PURE PARVIENT SANS TROP DE SOUCIS À SÉDUIRE GRÂCE À UNE RÉALISATION DE QUALITÉ ET DES SENSATIONS FRANCHEMENT BIEN RENDUES. UN BON PETIT JEU.

+ Très joli
+ Excellentes sensations
- Un peu facile

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT


J'vais t'en faire, de l'enfer, tu vas voir !

IL ÉTAIT GRAND, IL ÉTAIT BEAU, IL SENTAIT BON LE PÉTRODOLLAR CHAUD, MON MERCENAIRE...



Mercenaries 2

JEU DE BOURRINS

L'enfer des Favelas

Mercenaries 2 ne vous prend pas en traître : son nom et l'illustration de sa jaquette annoncent la couleur. Amis poètes, il vous reste 5 secondes pour quitter la salle sinon je vous colle une bastos dans le genou. O. K. ! Maintenant que nous sommes entre hommes, des vrais, des qui puent le treillis sale et le sang de l'ennemi, on va discuter du dernier méfait des énervés de Pandemic. C'est donc la suite de... Mercenaries, qui avait eu son petit moment de gloire chez nos amis boutonneux amateurs de consoles mais qui n'avait pas révolutionné le monde chez nous. C'est pourtant ce que Merc 2 tente de faire, en proposant d'incarner un excité de la gâchette qui se fait carotter par son patron au dernier moment (air connu). Coincé au Venezuela, votre baroudeur va devoir se tailler un chemin à la machette pour retrouver le traître et le faire expier...
On commence par choisir l'un des trois persos jouables, à savoir le gros black avec un bonus de stockage de munitions, l'asian babe qui se déplace vite et le nordique increvable coiffé comme un dessous de bras un lendemain de biture.

Un peu de technique

Gourmand et expansif : Mercenaries 2 demande un PC balèze et une dizaine de gigas pour pouvoir tourner tranquillement. Cela fait cher le popcorn game, tout de même !



Le propriétaire du char d'assaut est prié de déplacer son véhicule...

L'enfer, c'est les autres soldats

Entièrement joué à la troisième personne, le titre n'est pas moche, loin de là, affichant pas mal d'objets 3D dont la plupart sont, hélas, destructibles, avec les effets de particules adéquats. Je dis « hélas » parce que trancher un palmier dont la circonférence du tronc fait trois fois la mienne (ce qui fait beaucoup) en roulant dessus avec une mobylette a de quoi faire sourire... Tout se pète ou presque ici, c'est le bonheur pour les fans de Havoc, mais pas pour ceux d'Endorphin : il n'y a pas d'I.A. dans ce jeu, à peine une compilation de scripts malhabiles qui donnent un semblant de cohérence aux gesticulations des soldats adverses. Le pire, c'est qu'ils causent, n'arrêtant pas d'échanger des phrases bateau avec un accent pseudo-latin à couper au couteau, genre pub Jacques Vabre des années 90. Bien joué, les doubleurs, vous manquiez de café ou quoi ?
Une session de Merc 2 ressemble à une partie de GTA en mode 6 étoiles : il y a des ennemis partout, on peut piquer tous les véhicules qui traînent, on accomplit des missions pour différentes factions qui vous envoient toujours promener à l'autre bout du gigantesque terrain de jeu, sauf qu'ici on peut commander des frappes aériennes ou se faire livrer des chars.
Au bout d'un quart d'heure, on se sent tout zen, bien défoulé ; au bout d'une heure, la migraine arrive... À consommer à toutes petites doses, donc. Voire s'abstenir si on recherche un minimum de finesse ou si on en a une petite (de config).

Styx


PUBLIC ADULTE



INTERNET

CONFIG MINIMUM PENTIUM IV, 2 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR PANDEMIC/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ANGLAIS

Je vais conquérir le moooonde ! Et rembourser mes agios à ce cartel...



En Deux Mots

OH, UN JEU D'ARCADE QUI ESSAIE DE SE FAUFILER SUR NOS PC ! ON T'A REPÉRÉ, MERCENAIRE : T'ES PAS MAL, MAIS T'ES ENCORE UN PEU JUSTE CÔTÉ NEURONES POUR FAIRE LA LOI ICI.

+ Ça détend à petites doses
+ Le plaisir de mettre le souk et de tout faire péter
- Doublage pathétique
- Gourmand
- Des choix étranges de game design

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Kalypso Media
DÉVELOPPEUR Haemimont Games/Bulgarie
TEXTE ET VOIX en français

Imperium Romanum
TIMORÉ
Emperor Expansion

POURQUOI FAIRE BEAUCOUP QUAND ON PEUT FAIRE TRÈS PEU ? TELLE FUT SANS DOUTE LA DEVISE DE HAEMIMONT, QUI APRÈS AVOIR BOSSÉ D'ARRACHE-PIED SUR IMPERIUM ROMANUM, SIGNE AUJOURD'HUI UNE PREMIÈRE EXTENSION BIEN MAIGRELETTE.

En règle générale, j'éprouve le plus grand mal à placer dans un texte tout ce que j'ai à dire sur un jeu. Une sorte d'incontinence du clavier que Sundin a le plus grand mal à juguler. Une fois n'est pas coutume, avec Emperor Expansion, je n'ai pas ce souci... vu qu'il n'y a... pas grand-chose à dire... Tiens, je peux même prendre un peu de temps pour rappeler les bases d'Imperium Romanum, le jeu d'origine. Respectable city builder façon péplum (je lui avais mis un 7 bien mérité), il proposait un challenge équilibré entre commerce, gestion des besoins d'une population geignarde et généreuses tranches de baston contre les barbares. L'add-on qui nous préoccupe aujourd'hui avait donc pour mission de prolonger le plaisir de jeu, sauf que, concrètement, je rabâche, il n'ajoute pas grand-chose, d'où ma nonchalance goguenarde de début de texte.



Beuh ! Des demi-rations !

Au menu : 19 nouvelles cartes, bien conçues, intéressantes, et assez riches pour occuper quelques heures. Niveau contenu toujours, la jaquette annonçait fièrement de nouveaux bâtiments. Mais après les avoir cherchés pendant des heures – épuisant en vain les nouvelles campagnes et refaisant même certaines des anciennes – j'ai dû me résoudre à revenir vers la notice (oui, je sais, j'aurais dû commencer par là). Et, là, stupeur ! Par « nouveaux bâtiments », il fallait comprendre que les anciens bénéficieraient d'un nouvel aspect !
Ô joies du marketing boueux !
Emperor Expansion introduit également des interventions divines : sitôt le forum amélioré, vous pouvez maintenant choisir un dieu tutélaire : Jupiter, Vulcain, Saturne, Mars ou Mercure. Chacun d'eux vous gratifiera d'un don permanent et d'un autre plus ponctuel, déclenché par une offrande dans un des temples de la ville.

On choisit son dieu comme un melon au marché.

Personnellement, ma préférence va à Mercure qui oblige les esclaves à se déplacer plus vite et surtout à obtenir les meilleurs prix lors du négoce avec les autres villes. À mon avis, Mercure est sans doute de droite, mais au moins, il a compris le dilemme des entrepreneurs comme moi.

Savonfou


Comme dans le jeu d'origine, le peuple se plaindra de l'absence de ressources qui n'existent même pas.


Le scénario « guerre civile » sera l'occasion d'affronter d'autres cités romaines.

Un peu de technique

Emperor Expansion apporte dans son sac tous les correctifs d'un jeu qui était déjà fort stable à l'origine. De plus, peut-être est-ce un fruit de mon imagination, mais les temps de chargement sont bien plus courts qu'avant.

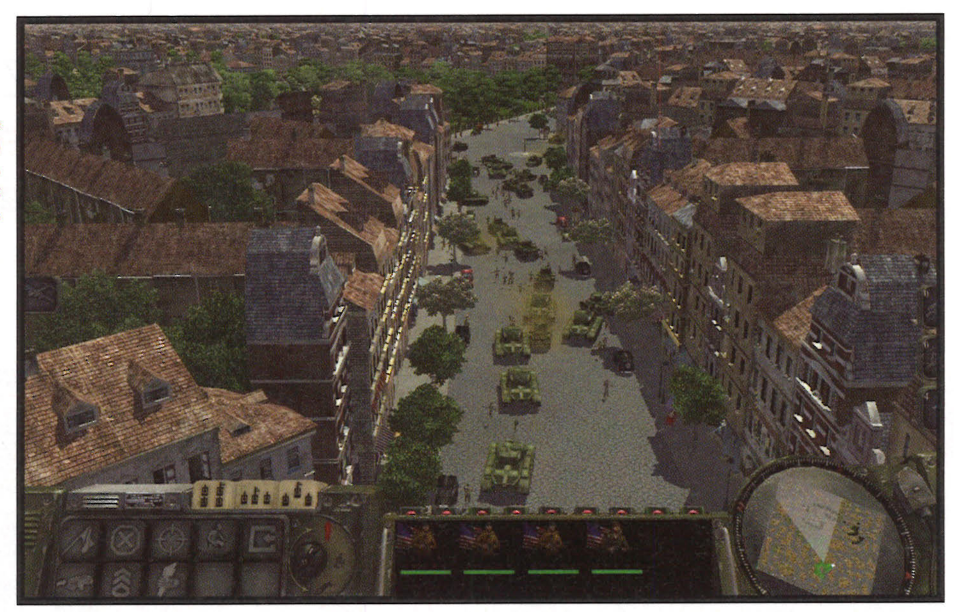
En Deux Mots

HAEMIMONT ASSURE LE STRICT MINIMUM AVEC CETTE EXTENSION : UNE PINCÉE DE NOUVELLES CARTES ET LA PRÉSENCE DE DIVINITÉS. À RÉSERVER AUX FANS DE LA PREMIÈRE HEURE.

+ Nouveaux scénarios originaux
+ Les Dieux
– Mais c'est tout...

Note	
TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	5





La qualité des cartes oscille entre le très bon (Europe, Afrique du Nord) et l'inintéressant (Asie). Les plus beaux combats se déroulant dans les cartes urbaines.

APRÈS DES DIZAINES DE « TOTAL WAR WANNABE » PLUS OU MOINS MINABLES, WAR LEADERS EST LE PREMIER À PRESQUE RÉUSSIR À EXPLOITER LE GAMEPLAY INVENTÉ PAR THE CREATIVE ASSEMBLY. OUI, J'AI BIEN DIT PRESQUE…

War Leaders Clash of Nations

PASSE LE BONJOUR À ADOLF

Quand on s'appelle Churchill, de Gaulle ou Roosevelt, fut-ce dans un jeu comme War Leaders, le quotidien consiste bien souvent à se chamailler avec ses voisins et à envoyer toute la belle jeunesse de son pays mourir au champ d'honneur, tout en évitant soigneusement de s'exposer soi-même. Car, comme le disait Paul Valéry, « La guerre est une chose faite par des gens qui ne se connaissent pas et qui s'entre-tuent pour le compte de gens qui se connaissent et ne s'entre-tuent pas. » War Leaders reflète à merveille cet état d'esprit ; votre avatar, qu'il soit mini Staline ou micro Hitler (oui, il fallait oser) doit fuir les zones de conflit comme une lopette, sa mort étant sanctionnée par la fin de la partie – et il est, de surcroît, complètement inutile sur un champ de bataille.

Chute à deux doigts de l'arrivée

Mais trêve de persiflage facile, je ne suis pas ici pour ça. Tiens, je vais même passer sur l'irréelle nullité en histoire des développeurs, qui situent l'entrée des États-Unis en guerre en 1939 et affirment que de Gaulle dirigeait la République française au début du conflit, car il est plus que temps d'entrer dans le cœur du test. Comme vous le savez depuis une dizaine de lignes, le fonctionnement du jeu est inspiré de la série Total War ; un wargame entrecoupé de phases de combats en temps réel, avec tout ce que ça implique de diplomatie et de recherche technologique. Les troupes sont formées, déplacées sur une carte stratégique et peuvent recevoir une couverture aérienne, un appui naval ou des renforts aéroportés lors des batailles. Les unités sont bien équilibrées, les graphismes et les bruitages sont de bonne facture, et bien que l'alternance des boutons de la souris pour la sélection des unités et des territoires relève de la plus grande fantaisie, l'interface se dompte facilement. Bref, le travail honnête d'un artisan honnête. Pourquoi ne pas lui mettre une note plus élevée alors ? La finition, mon fils. Les plantages sont légion et les temps de chargement d'une longueur insoutenable.
J'ai eu le temps de me laver les dents ou de me préparer un thé devant huissier pendant un de ces écrans de chargement, un vrai scandale ! C'est décidément une malédiction des temps modernes, les développeurs prennent du temps pour soigner leur jeu, et finissent par le sabrer misérablement sur l'autel de la date de rendu.

Savonfou





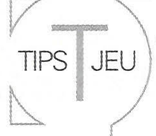


CONFIG MINIMUM **CPU 2,4 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **Micro Application**
DÉVELOPPEUR **Enigma Software Production/Espagne**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

Un peu de technique

Entre deux plantages, le jeu tourne sans ralentir même au cœur des bombardements les plus intenses.





Au début d'une campagne, surtout si vous avez pris le Japon ou l'Allemagne, ruez-vous vers les territoires gros producteurs de ressources naturelles, la fabrication d'armes avancées en dépend.

En Deux Mots

Accessible, beau, et bien équilibré… mais la technique ne suit pas. Si des patchs ne corrigent pas tout ça après la sortie, réservez War Leaders aux fans de Total War désireux de se prendre pour Mussolini (n'hésitez pas à les dénoncer aussi).

- + Partie Wargame accessible et complète
- + Partie STR musclée et bien équilibrée
- − Plantages récurrents
- − Risque de mort de vieillesse pendant les temps de chargement

3 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT



Et voici le Bébête Show !





La carte tactique permet d'étudier le terrain pour placer judicieusement ses troupes.

Brothers in Arms

GROS FLINGUES ET GOUDA

Hell's Highway

J'AURAIS VOULU ÊTRE UN BIDAAAAAAA-SSE ! POUR POUVOIR FLINGUER… DU NAZIII ! AVOIR DU SANG DANS MES GODAAAAAAASSES ! ET TOUJOURS FLINGUER DU NAZIIIII !… J'AURAIS VOULU ÊTRE UN RICAIN ! J'AURAIS VOULU Ê-TRE UN RI-CAIN !







CONFIG MINIMUM CPU 2.6 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Gearbox Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Un peu de technique

Deux petites choses à signaler côté technique. Premièrement, le graphisme a une légère tendance au scintillement qui peut gêner au début et deuxièmement, sur l'une de mes deux machines de test, Hell's Highway souffrait parfois de saccades erratiques (assez rares). Sinon sur une 8800 GTS 320, il tourne déjà très bien.



Le multi, très classique, compte tout juste six cartes.

Aaaaah ! La Hollande occupée, quel pied ! J'avoue que, quand Montgomery m'a largué là-bas, j'étais pas vraiment chaud. Mais dès que j'ai commencé à faire cracher des balles grosses comme le pouce à mes guns, j'ai retrouvé le sourire. Et quand il se mettait à pleuvoir du mortier, ça braillait mon gars ! Posez-moi une mitrailleuse par-ci, explosez-moi un sniper par-là, pourrissez-moi ce canon… C'est bruyant la guerre, on dirait un congrès de poissonnières de Ménilmontant ! Ah ! Non, c'était sacrément chouette. Et puis, rigolez pas, les Pays-Bas, ça a du cachet. Vu qu'avec mes hommes, on a traîné nos pompes sur des champs de bataille glauques toute notre vie, on ne s'attendait pas à ça. De la verdure, des moutons, des champs, des jolies masures délabrées et surtout du ciel bleu… C'est vrai, quoi ! C'est pas parce qu'on tue à longueur de journée qu'on n'a pas droit à un rayon de soleil ! Non vraiment, j'ai d'excellents souvenirs de bataille dans Brothers in Arms, mais celle-là, ça reste le top.

Battre la campagne

Pourtant je n'ai pas fait grand-chose d'extraordinaire là-bas. Placer mes troupes, ordonner des tirs de couverture, contourner les ennemis, les abattre et avancer sur les suivants. Voilà tout le gameplay de Hell's Highway. D'accord, ça ne réinvente ni l'eau chaude, ni la série Brothers in Arms, mais ça a suffi à mon bonheur. Bon, en revanche pour ceux qui ne connaîtraient pas BIA, malgré le fait que l'on dirige une escouade, le soft n'est pas tant porté sur la tactique que sur l'action. Et faut reconnaître que si le jeu n'a pas cherché à être original, il est parfaitement efficace. La prise en main est immédiate, l'action très rythmée et ponctuée de scènes cinématiques très travaillées, façon Call of Duty. D'ailleurs, une fois n'est pas coutume dans un FPS, le scénar fait plaisir à suivre. Rien n'y manque. Ni le pro-américanisme, ni les traîtres, ni les morts inutiles et encore moins la virile amitié entre mâles sales et balafrés. En fait, sans grande surprise, j'ai joué à ce soft comme j'aurais regardé un blockbuster hollywoodien. Alors je l'aurais peut-être oublié dans deux jours, mais en attendant, j'ai passé un excellent moment, sans bug, sans accroc et sans réfléchir. Du plaisir à l'état brut.

Lucky



En Deux Mots

Ce Brothers in Arms n'invente rien, ne rend ni plus beau, ni plus intelligent, mais il se montre immersif, rythmé, ergonomique et chatoyant, ce qui en fait un shooter Seconde Guerre mondiale très efficace.

+ Bonne prise en main
+ Efficace
+ Rythmé
− Rien de neuf dans la série





Le Batarang permet de viser plusieurs cibles éloignées à la fois. Son utilisation demande cependant un peu de préparation.

Lego Batman

DUO DYNAMIQUE

Le Jeu Vidéo





Config minimum CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
Éditeur Warner Bros. Games
Développeur Traveller's Tales/Grande-Bretagne **Texte** en français **et voix** -

On pourrait croire – pour cause de sorties rapprochées – que Lego Batman s'inspire de The Dark Knight. Que nenni.
Le pitch, inédit, rameute tous les grands ennemis de l'homme chauve-souris à Gotham City, les décors ténébreux évoquent les films de Burton, les musiques sont signées Danny Elfman (tirées des films de Burton), tandis que le casting rassemble les meilleurs éléments des comics. Que du bon.
Et le jeu ? Il s'agit de la sempiternelle formule basée sur la coopération entre deux personnages, accessible à toutes les mains, mixant habilement destruction et reconstruction de briques, combat, plate-forme et puzzles. On pense alors à un clone des précédents titres de la franchise… sauf que quelques éléments lui permettent de mieux figurer.

À la Batcave

Visuellement plus affûté que ses prédécesseurs, Lego Batman fait surtout preuve de davantage de mordant. Aux combats, dynamiques et spectaculaires, il ne manque que les onomatopées de la série télé. Quant aux casse-tête, on ne va pas s'en plaindre, ils sont bien plus salés que d'habitude. En effet, l'utilisation du Batarang pour viser plusieurs éléments éloignés et celle des différents costumes (pour marcher sur les murs, poser des bombes, planer, diriger des robots, etc.) se révèlent plus complexes et moins immédiates que se servir d'une pelle ou montrer le bon chapeau à un garde.
La durée de vie s'allonge encore (et le plaisir aussi) lorsque l'on plonge dans les campagnes du Sphinx, du Pingouin et du Joker (à débloquer en terminant les trois aventures de Batman). Chaque « bad guy » se voit accompagné de différents acolytes bénéficiant d'aptitudes spécifiques : Mr. Freeze gèle ennemis et liquides, Poison Ivy fait pousser des plantes et traverse des zones toxiques alors que d'autres hypnotisent ou soulèvent des blocs gigantesques. Bref, des situations et idées de gameplay alternatifs plutôt sympathiques pour qui ne peut pas saquer le Chevalier sombre et son acolyte en collants.
Et des raisons supplémentaires d'apprécier Lego Batman à sa juste valeur, celle du jeu Lego le mieux conçu et le plus enthousiasmant paru jusqu'à aujourd'hui.

Plume

APRÈS AVOIR INFANTILISÉ LUKE SKYWALKER ET INDIANA JONES, TRAVELLER'S TALES S'EN PREND À UN AUTRE MYTHE DE LA POP CULTURE : BATMAN. ET TRANSFORMÉ EN ÊTRE DE BRIQUES, IL A PLUTÔT UNE BONNE BOUILLE LE CROISÉ MASQUÉ !



Pas d'objets à ramasser pour nos héros, mais des costumes adaptés à certains obstacles précis.

Un peu de technique

Encore plus brillant que Lego Indiana Jones, Batman ne souffre pas du péché de gourmandise et tourne assez bien sur des machines modestes. Par conséquent, au lieu de vous poser des questions d'ordre technique, cherchez surtout un (ou une) partenaire avec qui vivre l'aventure. Parce qu'à deux, c'est mieux !



Après les trois histoires de Batman, celles des vilains soufflent un petit vent de fraîcheur.

En Deux Mots

Une version un peu plus évoluée du mix d'action et de réflexion que l'ont connaît déjà. Son identité graphique, son humour et son accessibilité toucheront au cœur les joueurs qui cherchent du fun.

+ Joli, dynamique, pas si facile
+ Les vilains
- On connaît le refrain Lego
- Un peu redondant

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



Avec la molette de la souris maintenue, on accède aux quelques feintes disponibles. Comme ça, on frime facilement et on pécho quand on veut.



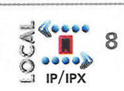
Les frappes partent comme des missiles et les gardiens subissent plus que de raison.

FIFA 09

LE FOOT POUR LES NULS

TOUJOURS AUSSI COMPLET DANS L'ENROBAGE, MAIS BIEN LIMITÉ AU NIVEAU GAMEPLAY, FIFA AVANCE AVEC DE NOUVEAUX OBJECTIFS. PLUS QUESTION DE CHERCHER À SÉDUIRE LES GROS MORDUS DE FOOT : SUS AU GRAND PUBLIC !





TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1.3 GHz (1,5 sous Vista), 256 Mo de Ram (512 sous Vista), Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR EA Sports
DÉVELOPPEUR Electronic Arts/Canada
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Depuis que j'écris dans Joystick, je n'ai pas exprimé beaucoup de tendresse vis-à-vis des jeux de foot estampillés Electronic Arts. Seulement, comprenez-moi, en face, il y a Pro Evolution Soccer. Et quand FIFA s'échine à se présenter sur PC à travers des portages des versions PlayStation 2 – maladroites tentatives pour rattraper le réalisme de la simulation de Konami – il est difficile de donner un avis positif…

Une fois de plus, autant y aller franco : pour cette mouture, hormis la qualité graphique aux normes actuelles, les Canadiens n'ont rien corrigé des erreurs du passé. En effet, les gabarits et attitudes des joueurs demeurent toujours aussi impersonnels, les animations résolument sèches et limitées, le cuir, encore bien collant, a toujours une physique fantaisiste, et l'I.A. ne brille guère par ses initiatives. Quant aux sensations manette en main, rien de bien folichon… Mais, cette fois, il y a bien une différence : FIFA 09 change d'orientation ! On ne cherche plus à combattre PES, mais à proposer du ballon rond à TOUS les PC du monde.

Simple et funky ?

Oui, j'ai bien dit TOUS. Car il y a un clavier et une souris sur chaque ordi. En proposant ce modèle de jouabilité, EA conduit la franchise sur l'autoroute du casual gaming. Certes, on ne se noie pas sous les possibilités : shooter avec le clic droit, passer avec le gauche, accomplir différentes feintes en dessinant à l'écran avec la molette enfoncée, bouger et courir avec les mêmes touches que dans un FPS… Reste que la facilité d'accès et le dynamisme des parties plaident en faveur d'un plaisir immédiat pour les plus petits, les plus maladroits, et pendant les horaires de bureau. Un bonheur enrobé d'acquis historiques : une foultitude de licences et une ambiance sonore irréprochable. Ajoutons au chapitre des satisfactions le mode Deviens un Pro (un joueur à incarner, avec une caméra dynamique et des objectifs à accomplir) étendu à quatre saisons, une carrière d'entraîneur complète, des mises à jour régulières des effectifs, des ligues interactives et des défis à gogo. Bref, s'il ne contentera sûrement pas tous les amateurs de ballon rond, ce FIFA représente une bonne alternative « détente » à la très sérieuse concurrence. Enfin !

Plume



La sensation d'immersion du mode Deviens un Pro est excellente grâce à la caméra dynamique.

Un peu de technique

Malgré les nouvelles textures, le titre ne se révèle pas beaucoup plus gourmand qu'avant. Une config d'entrée de gamme suffit largement, avec une bonne connexion Internet pour profiter des widgets diffusant différentes infos en temps réel (sur vous, la communauté FIFA ou votre club favori).



En Deux Mots

QUE LES PURISTES TOURNENT IMMÉDIATEMENT LES TALONS, CE **FIFA 09** N'EST PAS POUR EUX. IL NE RÉUSSIRA QU'À DIVERTIR UN PUBLIC PEU EXIGEANT GRÂCE À SON ACCESSIBILITÉ ET SON CONTENU CONSIDÉRABLE.

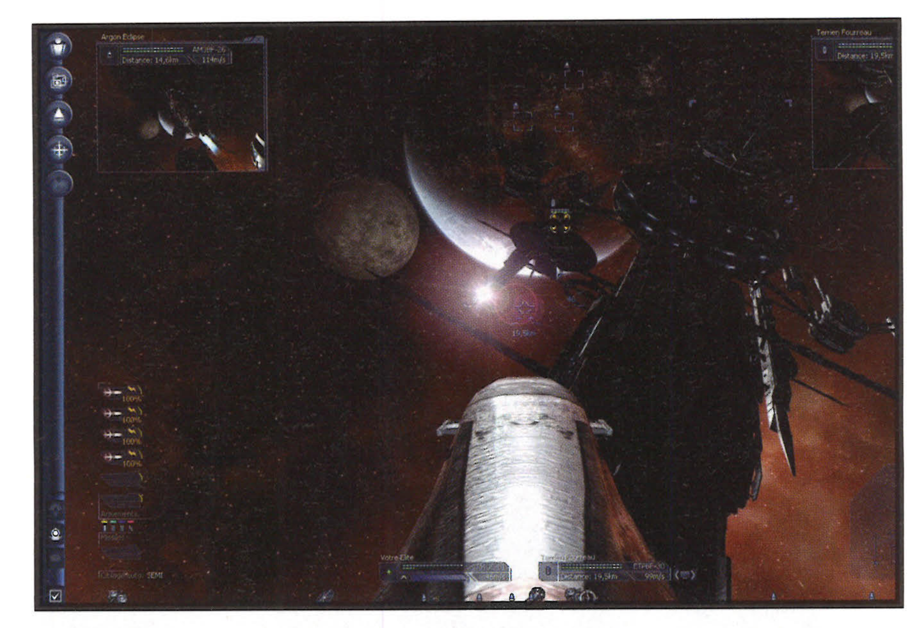
- \+ Licences et modes de jeux
- \+ Accessible à tous
- − Gameplay limité
- − Fera hurler les puristes




5 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT







X³ Terran Conflict

IL ÉTAIT UNE FOIS L'ESPACE

C'est pas pour dire, mais depuis l'époque héroïque des Freelancer et autres Frontier : Élite II, le rayon des simulations spatiales est vide comme l'espace (ho, ho, ho, mégadélire !). Seuls les Allemands d'Egosoft s'accrochent encore à ce créneau désuet, avec leur série X. Une série qui ne désigne pas les films de minuit sur RTL9 – ceux que Lucky affectionne – mais une dynastie de softs mêlant gestion et combats spatiaux. Dans le dernier petit, Terran Conflict, on n'incarne plus Julian Garda mais quatre personnages dans quatre campagnes, qui donnent chacun un point de vue différent sur une seule et même histoire. On jouera le rôle d'un pilote des forces terriennes, son équivalent Argon, un marchand ou un assassin quasi RMIste. Premier constat important après quelques heures de jeu : l'intérêt de Terran Conflict dépend énormément du degré d'implication du joueur dans l'univers.

Le petit commerçant des étoiles

En effet, suivre scrupuleusement les missions des différentes factions donne l'impression de jouer à un shoot spatial ardu, bourrin et peu motivant. En revanche, plus on titille les quêtes annexes, plus le bébé d'Egosoft dévoile son plein potentiel. Car on ne jouit correctement d'un jeu aussi ouvert qu'en faisant son touche-à-tout, par exemple, en bidouillant ses vaisseaux pour faire face à tout type de situations (taxi, escorte, exploration, filature, commerce, chasse de primes…). Et quelle joie que de fonder ses propres usines et fermes orbitales, puis livrer ses marchandises là où la demande est la plus forte tel un petit Picsou stellaire !

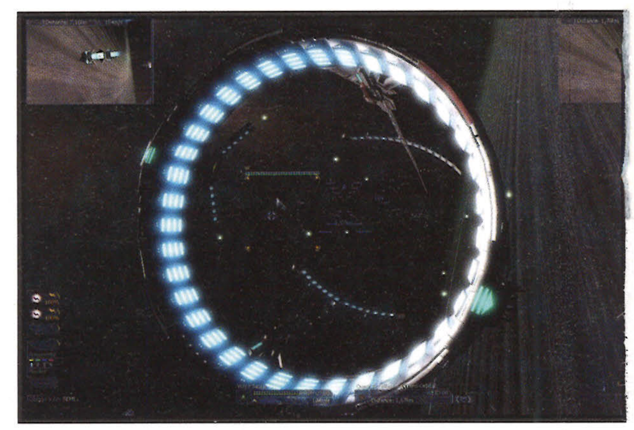
Avant d'en arriver là, dites quand même à vos proches que vous allez manquer leurs six prochains anniversaires. La progression est extrêmement difficile, et comme il n'est pas question de sauvegarder sans être amarré à une station spatiale. Même la campagne la plus facile, celle du pilote terrien, va vous faire transpirer. Vous voilà donc prévenu, il va vous falloir combattre. X³ : TC a en effet les mêmes caractéristiques que Lucky sortant d'un bar (ndSundin : chilien, par exemple) à minuit : il est tout raide et il cogne dur.

Savonfou

VENDREDI, 20H41 : JE COMMENCE À JOUER À X³ : TERRAN CONFLICT. SAMEDI, 16H24 : J'ARRIVE ENFIN À BOUT D'UNE PREMIÈRE SÉRIE DE MISSIONS. LUNDI, 15H48 : LES MÉDECINS ME RANIMENT DIFFICILEMENT DE MA CRISE D'ÉPUISEMENT MÉTABOLIQUE.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Deep Silver
DÉVELOPPEUR Egosoft/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français



Les portails servent à voyager d'une planète à l'autre.



Le prix des produits dépend de l'offre et de la demande : plus vous livrez de pains aux protéines à un endroit, plus son prix y sera faible.

Un peu de technique

La technologie n'a pas changé depuis Reunion, donc pas grand-chose à en dire, si ce n'est que les pistes audio sont toutes tronquées ! Certains briefings en deviennent complètement incompréhensibles.



Il n'est parfois pas facile d'apponter sans s'encastrer dans les parois du hangar.

En Deux Mots

X³ : Terran Conflict est très dur à mastiquer. De grosses heures d'apprentissage sont donc à prévoir, mais son vaste univers, ainsi que la richesse du scénario et du gameplay en valent la peine.

- + Missions très variées
- + Durée de vie exceptionnelle
- − Très (trop ?) difficile
- − Combats spéciaux peu inspirés

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE









Config minimum Processeur 2,2 GHz, 512 Mo de RAM, carte 3D 128 Mo
Éditeur 2K Games
Développeur Firaxis/États-Unis
Texte et voix en français



Les frontières de Québec résistent à la pression espagnole. Un navire à quai attend d'être chargé pour voguer vers la France.

CIVILIZATION IV DÉCOUVRE LE NOUVEAU MONDE ET FAIT PEAU NEUVE. REMAKE DU TITRE « COLONIZATION » PARU EN 1999, CE STAND ALONE À LA GESTION RENFORCÉE NOUS PROMET L'AMÉRIQUE... PARI TENU ?

Sid Meier's Civilization IV

GUIDE DU RÉVOLUTIONNAIRE

Colonization

Un peu de technique

Testé sur un Core 2 Duo équipé d'une 8800 GTX, le jeu conserve une stabilité et un framerate constants, et ce, malgré le moteur plutôt gourmand de Civilization IV. Petites configurations s'abstenir !

XVII[e] siècle. Fraîchement débarqués d'Europe, les colons découvrent de nouvelles terres. Première ville fondée, et déjà, les ressources viennent à manquer. Heureusement, la métropole reste accessible par voie maritime. On lui échange des ressources : matières premières rares contre produits manufacturés. Régulièrement, le roi intervient via une fenêtre de dialogue pour imposer à la colonie un nouvel impôt ou une hausse des taxes sur les échanges, la rapprochant peu à peu de l'étouffement. La révolte gronde, mais il est encore trop tôt pour proclamer l'indépendance. Il faut ménager la couronne et se développer patiemment.

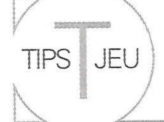
Ma petite entreprise...

... connaît souvent la crise. Avant l'indépendance : l'autonomie. La partie est loin d'être gagnée. Des spécialistes européens permettent la construction de bâtiments de plus en plus complexes. Si, en début de partie, le coton, le bois et la fourrure sont les richesses les plus exploitables, ce sont les premières implantations de manufactures qui conditionnent la future émancipation. En attendant, il faut parer au plus pressé : alimenter les colons et leur fournir un minimum de biens. Cela passe, à l'instar d'un Anno 1701, par des routes commerciales. Automatisables, elles permettent d'importer et d'exporter les produits les plus nécessaires, tandis que les échanges diplomatiques avec le voisinage – des autochtones amicaux, puis des colons étrangers plus méfiants et, à long terme, plus dangereux – déboucheront sur des alliances militaires ou économiques. Plus la colonie se développe, plus ses frontières s'agrandissent, plus la nation mère exaspère. À terme, il faudra gagner l'indépendance contre un corps expéditionnaire conséquent pour remporter la victoire. Un final militaire qui ne doit pas occulter, pour les aficionados de Civilization, l'aspect fortement orienté « gestion » de ce stand alone, qui bénéficie par ailleurs des dernières innovations de la série, tant sur le plan graphique que dans son contenu. Malgré des mécaniques particulièrement complexes – qui pourront dérouter les habitués et décourager les néophytes – Colonization offre une expérience de choix, immersive, intéressante, et techniquement irréprochable.

Elgarion



Zoom sur le fonctionnement d'une ville. Selon les besoins, des tâches spécifiques peuvent être attribuées aux colons. Fermier, pêcheur, mais également forgeron ou tisserand.



Les premières décisions sont fondamentales. Observez les ressources à proximité de votre colonie, et choisissez vos spécialistes en conséquence !



En Deux Mots

Plus porté sur l'économie que Civilization, Colonization offre aux gestionnaires aguerris une immense profondeur de jeu associée aux mécanismes éprouvés d'une des plus belles séries sur PC.

- + Une profondeur de jeu rare
- + De nouvelles idées pour Civ IV
- + Une interface claire et des graphismes agréables
- − Un aspect gestion incontournable

8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

C'est la grande toile de l'Internet qui est à l'honneur ce mois-ci dans nos utilitaires, avec, d'un côté, l'arrivée (fracassante) de Google dans le monde des brouteurs et, de l'autre, un petit utilitaire qui rend Firefox toujours plus indispensable. La bonne nouvelle, c'est que Google a, lui aussi, choisi la voie de l'Open Source pour son navigateur. Comme ça, Firefox et lui pourront s'échanger leurs bonnes idées...

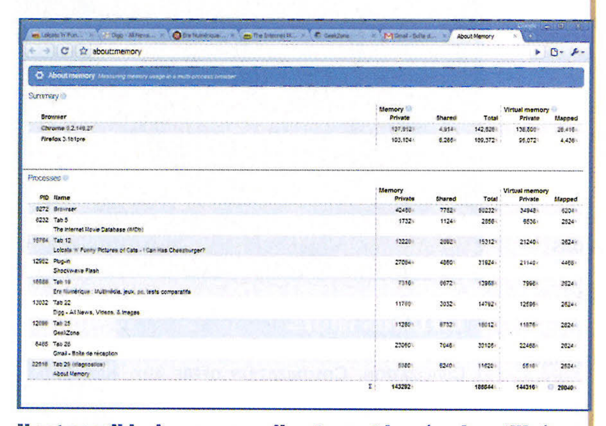


L'interface de Chrome fait carrément dans la sobriété.

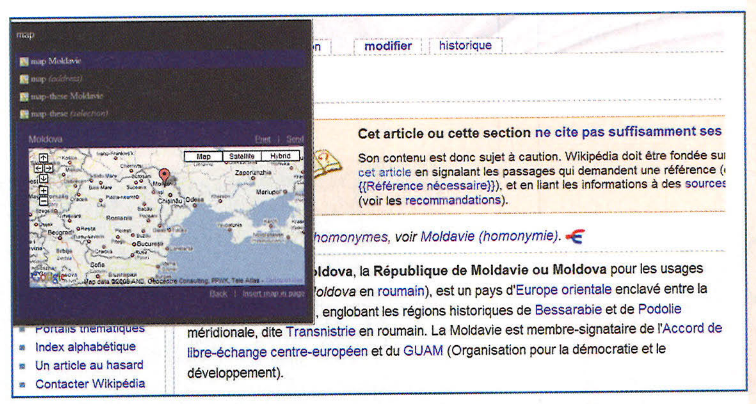
Chrome

- VERSION : 0.2.149.27
- ÉDITEUR : Google
- LICENCE : Freeware
- URL : www.google.com/chrome

Depuis le temps que Google parle de sortir son propre système d'exploitation, c'est enfin fait. Sauf que c'est un navigateur Web. Mais, voilà, la beauté du marketing, c'est de faire passer les pages web pour des applications. D'ailleurs, si vous n'y croyez pas, Chrome intègre son propre gestionnaire de processus où l'on peut voir la mémoire consommée par chaque onglet. Vous l'avez sûrement senti dans ces premières lignes, le buzz autour de Chrome m'agace. En premier lieu, parce que les bonnes idées sont cachées par un paquet de marketing idiot. Le gestionnaire de processus, par exemple, est là pour montrer une idée de Chrome : isoler les pages les unes des autres. Chacun vit dans son bout de mémoire à part, ce qui peut paraître une bonne idée d'un point de vue de stabilité. Cela l'est moins sur la mémoire consommée puisqu'un tas de choses doivent être dupliquées pour rien. Internet Explorer 8, Firefox 3.1 et Chrome ont tous une approche différente. Pour Firefox par exemple, ils n'isolent que Javascript (le truc qui, de loin, plante le plus souvent) et IE8 sépare le tout façon Chrome, à deux ou trois petits détails près. Pour le moteur de rendu des pages, on a droit à WebKit, celui qu'Apple utilise (et développe) pour Safari. À la différence que sous Windows, Chrome utilise des polices identiques à Firefox, ce qui choquera un peu moins que celles, un peu épaisses, de Safari. Ça, c'est pour la motivation technique, donc. Pour ce qui est de l'interface, Google fait dans la sobriété. Dans les grandes lignes : pas de barre de menus, pas de barre de statut et les onglets par-dessus la barre d'adresse (ce qui rallonge de deux centimètres le parcours de souris pour changer de tab). On peut également taper ses recherches dans la barre d'adresse, ce que IE8 et Firefox permettent (plus ou moins, selon les réglages). La page d'accueil est une mosaïque de vos sites les plus visités, pratique chez soi, pas forcément au bureau. De la même manière, l'historique et les téléchargements s'affichent dans un onglet plutôt que dans une fenêtre à part. Et pour les téléchargements en cours, ils apparaissent en bas de l'écran dans une barre de statut qui arrive pour l'occasion. Les propos les plus récurrents sur Chrome parlent de sa grande vitesse. C'est dû à son moteur Javascript qui, il est vrai, envoie du bois. Cela renvoie la concurrence en 1928. Par contre, la version 3.1 de Firefox est au moins aussi rapide, elle intègre, elle aussi, un nouveau moteur Javascript. Il y a des bonnes idées derrière Chrome, c'est indéniable, mais dans l'absolu le manque d'extensions fait que nous avons un peu de mal à lâcher notre Firefox adoré. La compétition, par contre, a du bon, et l'on va surveiller les prochaines versions avec attention.



Il est possible de comparer directement la mémoire utilisée par les différents navigateurs. Avec 6 onglets lancés, Firefox 3.1 consomme sensiblement moins de mémoire.



Vous ne savez pas où se trouve la Moldavie ? Même plus besoin d'ouvrir un nouvel onglet pour chercher !

Ubiquity

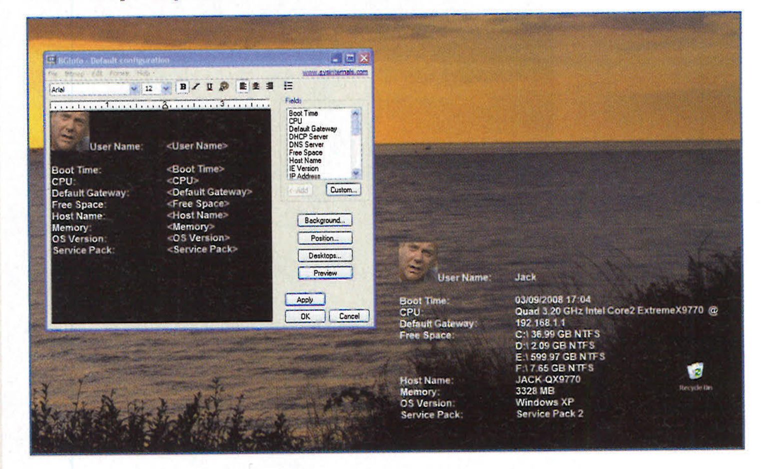
Plutôt que de vous parler de Firefox 3.1 qui est tout simplement magique, voici un petit plugin qui tente de mélanger une vieille recette avec l'Internet de dans dix ans. Rien que ça. Pour le côté vieillot, il s'agit d'ajouter une interface en ligne de commande dans Firefox. Un peu comme ce bon vieil « invite de commande » DOS, comme ils disent dans les versions françaises de Windows. En soi, ça ne paraît pas sexy, je vous l'accorde. L'Internet de dans dix (ou vingt) ans, c'est ce que l'on appelle le Web sémantique. En gros, des pages Web que votre PC peut lire et comprendre pour en extraire et synthétiser le contenu. C'est la dernière étape avant que nos PC se rebellent et fassent passer Terminator pour un conte de fées que l'on racontera à nos arrières petits-enfants pour leur offrir une note d'espoir. En attendant ce jour, Ubiquity tente de mélanger les contenus avec le banal Web actuel. Cela se traduit par le fait de sélectionner un mot dans son navigateur et de taper contrôle plus la barre espace. De là, un tas de commandes sont disponibles, et l'on peut aussi bien aller effectuer une recherche Google que Wikipédia par exemple. Cela évite des tas de copier/coller, ce qui n'est pas mal. Si vous avez choisi un lieu, en tapant « we » (pour Weather, météo en anglais) vous verrez le temps qu'il y fait. Et si vous tapez « ma » une carte du lieu apparaît. Pour un film, vous pouvez consulter directement IMDB, je pense que vous commencez à saisir l'idée. Bien entendu, la chose est extensible à loisir et l'on peut créer ses propres commandes qui utilisent des sites existants. Ubiquity est une curiosité, une ébauche, un concept, mais aussi un outil extrêmement pratique au jour le jour. À suivre de très près.

- VERSION : 0.1.1
- ÉDITEUR : Aka Raskin
- LICENCE : Freeware
- URL : http://labs.mozilla.com/2008/08/introducing-ubiquity/

BgInfo

Des logiciels de customisation, on en a vu des tas. BgInfo vient de chez Microsoft, ou plus exactement des petits gars de Sysinternals, les auteurs de l'excellent Process Explorer. Le but est d'afficher un tas d'informations directement sur le fond d'écran. Sauf que contrairement à un tas de logiciels, l'idée est de copier votre fond d'écran et d'intégrer les informations directement à l'intérieur. Pour la configuration, on a droit à un petit éditeur de texte et on peut s'amuser à changer les polices, les couleurs, créer des ombres, on peut même insérer des images dans son papier peint. Ce n'est pas du temps réel, mais pour tous ceux qui n'ont pas envie de perdre une semaine à configurer Samurize, c'est une alternative intéressante.

On dirait un traitement de texte, des mots-clefs (sélectionnables sur la droite) s'insèrent pour ajouter des informations.



- VERSION : 2.3
- ÉDITEUR : Sysinternals
- LICENCE : Freeware
- URL : http://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/bb897557.aspx

UTILITAIRES

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.9.3754
Media Player Classic
Home Cinema 1.1.604
VLC 0.8.6i
Media Portal 1.0 RC2
• Lecteurs audio :
iTunes 7.7.1
Winamp 5.54
Foobar 2000 0.9.5.5
Deliplayer 2.50
• Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.16
• NewsReader :
Pan 0.133
Newsleecher 3.91b2
• Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1.10
Miranda 0.7.10
Windows Live Messenger 8.5
• Anti spam :
Spamihilator 0.9.9.41
POPFile 1.0.1
• Antilourds :
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.34
ClamWin 0.93.1
Malwarebytes Anti Malware 1.26
Spyware Terminator 2.3.0.488
• Downloaders :
FDM 2.6.792
WinBITS 1.0
• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
DExposE2 08.05.2009
Iconoid 3.8.5
Rainbow Folders 2.05
• Clients FTP :
FlashFXP 3.7.3.1275
FileZilla 3.1.2
SmartFTP 3.0.1022
• Browsers Web :
Firefox 3.1 beta
Google Chrome beta
Internet Explorer 8 bêta 2
• Browsers d'images :
ACDsee Pro 2
Xnview 1.94.2
• Optimisation système :
CCleaner 2.10.636
Defraggler 1.02.085
Process Explorer 11.21



Quoi de Neuf

par Yavin





Akoya 1210

Vu le nombre de modèles lancés par différents constructeurs, on pourrait croire que le marché des ordinateurs ultra-portables est complètement saturé. C'est faux. Ces joujoux prennent tellement peu de place qu'il en reste forcément pas mal pour un paquet de concurrents. Voilà, je vous ai probablement résumé une réunion de brainstorming tenue par les gens de Medion qui se sont donnés de grandes claques dans le dos avant de se lancer dans l'aventure. Il en sort l'Akoya 1210, un PC portable rikiki doté d'un écran 10 pouces, processeur Intel Atom 1,6 GHz, contrôleur vidéo GMA 950, 1 Go de Ram et un disque dur d'une capacité de 80 Go pour une vitesse de 5400 tours à la minute, histoire de faire rêver les pilotes de Formule 1 ou les amateurs de grands huit. Pour le reste, du WiFi, une fort jolie coque, un poids plume (1,2 kilo) et un prix très attractif pour une bien belle petite machine que vous pourrez acquérir à prix plein ou réduit si vous succombez à l'offre avec forfait 3G de l'opérateur Orange.

Fabricant : Medion
Site Web : **www.medion.fr**
Prix : À partir de 249 euros (avec forfait)

Archos 5

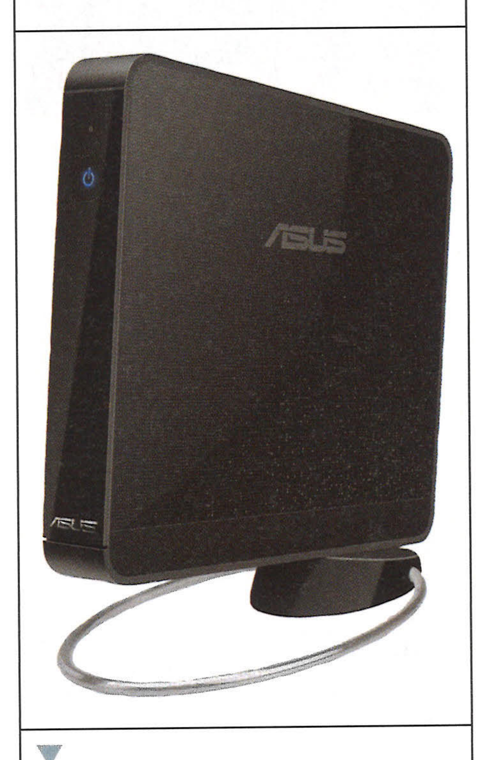
Y a-t-il une vie après l'iPod Touch et l'iPhone ? Le petit Français Archos y croit toujours et, bon gré mal gré, continue de lancer de nouveaux produits de plus en plus aboutis. Quel chemin accompli depuis les atroces baladeurs numériques au look bleu schtroumpf et à la coque tout droit sortie d'un film de S.F. des années 60. Désormais, place aux boîtiers épurés, aux écrans tactiles et aux interfaces léchées (mais souvent un peu confuses). La nouvelle gamme ne déroge pas à ces règles esthétiques imposées par Apple, même si ces nouveaux modèles ressemblent plus à des mini-ordinateurs qu'à des baladeurs audio et vidéo. Niveau capacité, on aura droit à des versions 60, 120 ou 250 Go de disque dur, on pourra lire à peu près tous les formats de fichiers photo, audio et vidéo du monde (à l'aide de plugins additionnels) et même regarder tout ça sur sa propre télé à l'aide d'un socle dédié capable de balancer du bon gros signal haute résolution. De manière désormais fort classique, on disposera également d'un navigateur Web à utiliser avec la 3G qui sera intégrée en standard dans certaines versions.

Fabricant : Archos
Site Web : **www.archos.fr**
Prix : À partir de 349 euros













EEEbox

« Allo ? Un problème avec ton PC, oui ? Je dois… quoi, venir tout réinstaller ?! » Ah la famille, toujours le coup de fil pour rire un bon coup quand chaque membre est intimement persuadé que vous disposez d'une sorte de science infuse capable de réparer toutes les idioties qu'ils ont pu faire après seulement 15 jours d'utilisation. Du coup, rien de mieux que de leur filer une machine bien cadrée avec juste ce qu'il faut pour surfer, lire ses mails et mater des photos de vacances. Nul besoin d'une grande puissance pour cela, un petit PC suffit et c'est bien là l'optique des EEEbox, directement déclinés des fameux ultra-portables EEE PC du même constructeur. Vous aurez droit à tout ce qu'il faut en connectique (USB, Ethernet, lecteur de cartes…) et du WiFi histoire de ne pas s'embêter avec des câbles ennuyeux dans le salon de beau-papa. L'énorme avantage de ces modèles c'est évidemment leur prix plus qu'attractif vu qu'ils devraient être proposés sous nos latitudes à moins de 300 euros pour une config évidemment inapte à faire tourner des jeux gourmands mais largement capable d'assurer des fonctionnalités bureautiques. L'engin sera vendu soit avec une distribution Linux (Xandros) soit avec Windows XP mais là, pour le coup, vous n'échapperez peut-être pas aux appels désespérés à 3 heures du mat'.

Fabricant : Asus
Site Web : **www.asus.fr**
Prix : N.C.

EOS 50D

Certaines anciennes gloires de la photo argentique ont (et c'est un euphémisme) relativement mal négocié le virage tout numérique, on pense à Kodak bien sûr, mais aussi à Konica ou Minolta, totalement dépassés par les événements et contraints de jeter l'éponge dans l'évier d'un air rageur. Quant au Japonais Canon, à l'instar de son historique concurrent Nikon, il s'en sort (autre euphémisme) plutôt pas mal. L'EOS 40D sorti depuis à peine un an, voilà que le constructeur enchaîne avec son successeur plus mieux mieux, comme on disait dans le temps. L'engin sera doté d'un capteur de 15.1 megapixels et d'un objectif 18-200 mm proposé en option. Les premiers résultats visuels aperçus sont d'une netteté absolument phénoménale en montant en 1600 ISO ce qui laisse penser qu'on aura bien affaire à un sacré petit tueur. Pour la sortie, elle est imminente.

Fabricant : Canon
Site Web : **www.canon.fr**
Prix : N.C.



Cyborg

Ne nous leurrons pas, un excellent clavier ou une souris blindée de technologie ne transformeront personne en pro-gamer. En revanche, ces périphériques pensés pour le jeu peuvent contribuer sinon à améliorer les performances, au moins à les maintenir à un bon niveau. Le fabricant Saitek a donc décidé d'étoffer sa gamme avec ce Cyborg qu'on dirait tout droit sorti d'un épisode de Star Trek. Avec ses touches rétro-éclairées (trois couleurs différentes sont sélectionnables), la possibilité de n'en illuminer que certaines, ses possibilités de programmation, la détection de six touches enclenchées simultanément ou encore des réglages pointus de l'inclinaison de l'engin, nul doute que certains devraient y trouver leur bonheur et seront contents de pouvoir frimer devant les potes. Quant à savoir s'ils augmenteront leur niveau en jeu, rien n'est moins sûr car regarder son joli clavier plein de loupiottes, c'est bien, mais quitter l'écran des yeux une demi-seconde est souvent synonyme d'un vieux headshot bien vexant.

Fabricant : Saitek
Site Web : **www.saitek.fr**
Prix : Environ 70 Euros

World of Warcraft

LA DEVINETTE QUI NE FAIT RIRE QUE BLIZZARD

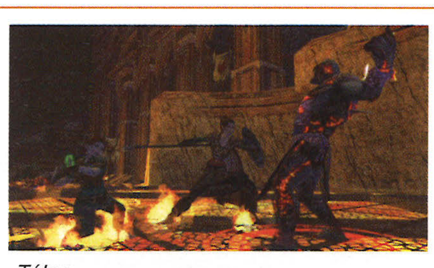
À Joystick, amuser notre lecteur est une priorité, mais l'aider à s'accomplir au quotidien est un devoir sous-jacent. Alors pour vous aider à vous remettre dans le bain de la rentrée, petite colle : dixit Frank Pearce de Blizzard, 40 % des aventuriers qui ont quitté World of Warcraft pour Age of Conan sont revenus. Sachant qu'aujourd'hui WoW compte 10,9 millions d'abonnés, combien cela fait-il de joueurs ?

Réponse : aucune idée car on ne sait pas combien sont partis à la base. Mais puisque le nombre d'Azérothiens était de 10 millions fin 2007, vous savez qu'il est toujours en hausse malgré la sortie de vous savez qui. Quand je referai cette blague à propos de Warhammer, espérons qu'elle soit plus fun. Retournez votre magazine maintenant, vous allez vous vriller les yeux.









Télex

LOTRO : LES MINES DE LA MORIA

Amis amateurs de hobbits, avant que les fêtes de fin d'année ne vous sautent à la gorge, pensez à réserver votre extension spéciale du Seigneur des Anneaux Online sur la boutique en ligne de Codemasters. Grâce à « l'anneau unique » qu'elle contient, vous pourrez à nouveau vous prendre pour Frodon à plein-temps, au grand dam de votre pauvre fiancée délaissée.

ÉDITO

AVEC LA RENTRÉE, LES CHOSES SÉRIEUSES RECOMMENCENT. WARHAMMER ONLINE EST DÉJÀ LANCÉ ET ON NE DEVRAIT PLUS TARDER À POSER LES PIEDS À LA MORIA OU À NORFENDRE. EN PLUS, J'AI UN MILLION DE CLEFS POUR UN MILLION DE BÊTAS QUI M'ATTENDENT... DOMMAGE QU'EN CE MOMENT, MA CONNEXION PEINE MÊME À AFFICHER GOOGLE. LA VIE EST MOCHE. SURTOUT QUAND IL PLEUT UN VENDREDI SOIR DE SEPTEMBRE.

NeoSteam

IOU SPIC INGLICH ?

À moins que la fin du monde n'arrive plus tôt que prévue, quand vous lirez cette news, NeoSteam sera sorti de sa phase bêta depuis le 9 septembre. Heureusement, tout l'intérêt de ce Free to Play coréen mi-steam punk mi-fantaisie, tient plus à l'agressivité de son PvP qu'à sa localisation anglaise qui est pour le moins... douteuse.





Ryzom

REFUSE DE MO(I)ZYR

Le défunt Ryzom est revenu d'entre les morts ! C'est un miracle ! Pourtant, ni Dieu, ni Docteur House ne sont responsables de ce prodige, tout le mérite en revient à l'éditeur de jeux internet américain SpiderWeb International Limited, qui a déboursé pas moins de 213 000 euros pour racheter son bébé aux Français de Nevrax. Depuis quelques mois déjà, les serveurs jeu étaient ouverts à quelques mystérieux VIP, comme, par exemple, les anciens abonnés unijambistes.

Aujourd'hui, pour pousser ces tests, les développeurs commencent doucement à accepter la création de nouveaux comptes.

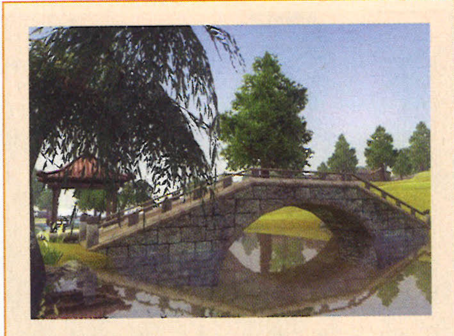
Mais certaines questions troublantes demeurent : Quand le jeu refera-t-il surface pour de bon ? Quels types d'abonnement nous réserve-t-on ? Qui sont les anonymes qui s'occupent du forum et des serveurs ? Nevrax est-il toujours dans le coup ? Combien puis-je poser de questions sans réponses ?

Empire of Sports

PLUS ON EST DE FOOT...

C'est une impression de « beaucoup mieux » qui s'est dégagée de la dernière présentation en date de Empire of Sports, le MMO « original » des studios F4. Plus belle, plus fine, plus fluide et mieux animée, la version montrée n'avait strictement rien à voir avec les précédentes moutures. Mais outre les améliorations graphiques, c'est surtout du football dont il était question cette fois. Bonnes sensations, prise en main immédiate (au clavier et à la souris), le résultat était tout à fait satisfaisant. À l'heure des WoW, des War des AoC et du langage SMS, EoS pourrait donc souffler un agréable vent frais sur le genre. De là à ce que dix millions de joueurs adhèrent...





Everquest 2

QUI ES-TU ?

Histoire de mieux connaître ses clients et ainsi de comprendre comment il convient de leur faire cracher au mieux leurs quelques deniers, Sony Online a lancé une étude massive sur les joueurs d'Everquest 2 au pays de l'Oncle Sam. Ainsi, on apprend que ces derniers sont souvent de riches trentenaires en meilleure santé que l'Américain moyen, et qu'ils ont une forte tendance à la dépression (surtout chez les femmes). Ils sont en surpoids aussi, mais bon, tous les joueurs de MMO s'exposent à l'obésité. Après avoir lu ça, si j'étais Sony, j'achèterais une chaîne de pizzerias et j'y organiserai du speed dating arrangé in game. Non ?
L'étude :
http://www3.interscience.wiley.com/cgi-bin/fulltext/121394419/HTMLSTART



Florensia

DES PATCHS À LA MER !

Votre navire fait des tonneaux à la moindre vague ? Les pirates manchots arrivent à vous tuer avec leur seule jambe de bois ? Pas de panique. Les joyeux développeurs de Florensia préparent une très grosse mise à jour pour l'open bêta de leur MMORPG marin. Au programme, une nouvelle île jaillie des eaux, une totale redistribution des monstres sur la carte pour un levelling plus cohérent, de nouveaux items, des quêtes et des PNJ inédits. Rien que ça ! Et encore, là, je ne vous parle que de la première des trois mises à jour prévues d'ici mi-octobre ! Donc, vu l'énorme travail de fond qu'est en train d'accomplir NETTS, si vous n'avez pas encore testé ce Free to Play, vous allez me faire le plaisir de vous acheter une bouée et de vous lancer dans le grand bain.









Vanguard

DE BRIC ET DE BROC

Les derniers temps ont été durs pour le pauvre petit Vanguard. Projet d'extension avorté, disparition des rayonnages de magasins, suppression de classes en développement... Sony semble serrer les budgets au plus juste. Pourtant l'équipe de Sigil Games reste active et motivée, et malgré ses déboires, corrige son jeu depuis plus d'un an. Des efforts payants puisqu'aujourd'hui, Vanguard est officiellement stable, et va profiter, avec le patch The Isle of Dawn, de sa première véritable extension haut niveau. Courage, la fin du calvaire est proche.

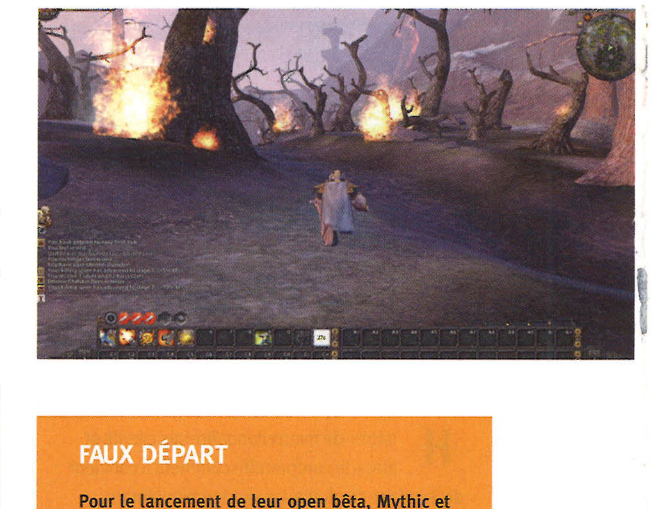
World of Warcraft

À TROIS, C'EST MIEUX



WOW et l'esport, c'est jusqu'à présent l'histoire d'un éternel rendez-vous manqué. Après le format 5vs5 complètement illisible pour les spectateurs non initiés, et le format 2vs2 trop prévisible (on pouvait deviner le vainqueur avant le début en regardant simplement comment les équipes étaient stuffées), Blizzard s'est essayé cette année au format 3vs3 et semble trouver son équilibre. Si je vous en parle, c'est que les finales régionales européennes et américaines ont eu lieu les 6 et 7 septembre derniers. Du côté américain, ce sont les Fnatic (qui empochent 15 000 dollars de prix) et selective queuers (6 000 dollars) qui iront en finale mondiale, accompagnés par les Espagnols d'x6tence et les Britanniques de Nihilum Plasma arrivés respectivement premier et second de la finale européenne. Tout ce beau monde doit maintenant se préparer à affronter les qualifiés coréens et taïwanais pour la grande finale à Anaheim en Californie, à l'occasion de la Blizzcon 2008.





Warhammer Online : Age of Reckoning

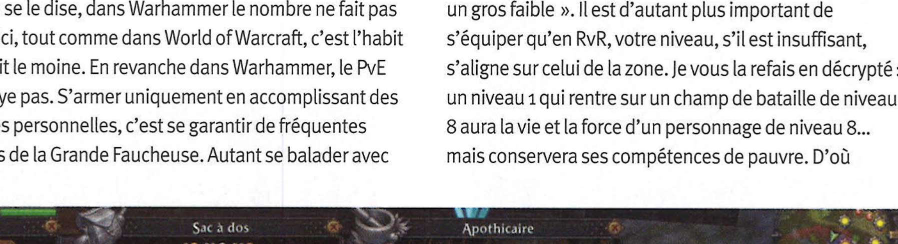
MISSION DE RECONNAISSANCE

ANNULATION, CHANGEMENT DE DÉVELOPPEUR, RACHAT, BÊTA, CALOMNIES, RETARD, REPORT, REBÊTA... L'ACCOUCHEMENT DE WARHAMMER ONLINE AURA ÉTÉ POUR LE MOINS DOULOUREUX, MAIS, CETTE FOIS, ÇA Y EST ! AVANT LE TEST DU MOIS PROCHAIN, FAISONS UN PEU LE POINT.

Sur chaque serveur, la Destruction compte plus de membres que l'Ordre. Le mal serait-il vraiment plus séduisant ?

FAUX DÉPART

Pour le lancement de leur open bêta, Mythic et GOA n'ont pas lésiné sur les distributions de clefs d'accès. La preuve, dimanche 7 septembre à 8h30, pas moins de 100 000 joueurs ont pris d'assaut les serveurs de War pendant toute la matinée... et les ont fait planter. La raison ? Ces nouvelles clefs n'étaient pas reconnues comme étant valides. Du coup pendant trois jours, tandis que ces nantis d'anciens bêta-testeurs guerroyaient peinard, les pontes de Warhammer Online se confondaient en excuses, façon « promis, le jour du lancement, tout ira mieux, ne partez pas et achetez notre jeu par pitié, ma femme veut faire construire une piscine ». Bon, je schématise, mais pourquoi s'excuser ? Un bêta-test, ça sert justement à régler ce genre de problème avant le jour J, non ? Ou alors dans l'esprit fourbe des marketeux une bêta ouverte est-elle devenue synonyme de démo commerciale ?



Nous devons être d'accord. Pour que les joueurs payent leur abonnement le plus longtemps possible, Mythic a tout intérêt à ce que le conflit qui oppose l'Ordre à la Destruction s'enlise. Pour ça, il faut déjà que les armées des deux camps s'équilibrent. Depuis l'open bêta, vous choisissez un serveur et, tout de suite, le jeu vous conseille de rejoindre telle ou telle faction, histoire qu'elle ne soit pas en sous-effectif. Mais, qu'on se le dise, dans Warhammer le nombre ne fait pas tout. Ici, tout comme dans World of Warcraft, c'est l'habit qui fait le moine. En revanche dans Warhammer, le PvE ne paye pas. S'armer uniquement en accomplissant des quêtes personnelles, c'est se garantir de fréquentes visites de la Grande Faucheuse. Autant se balader avec une pancarte où serait inscrit « Martyrisez-moi, je suis un gros faible ». Il est d'autant plus important de s'équiper qu'en RvR, votre niveau, s'il est insuffisant, s'aligne sur celui de la zone. Je vous la refais en décrypté : un niveau 1 qui rentre sur un champ de bataille de niveau 8 aura la vie et la force d'un personnage de niveau 8... mais conservera ses compétences de pauvre. D'où

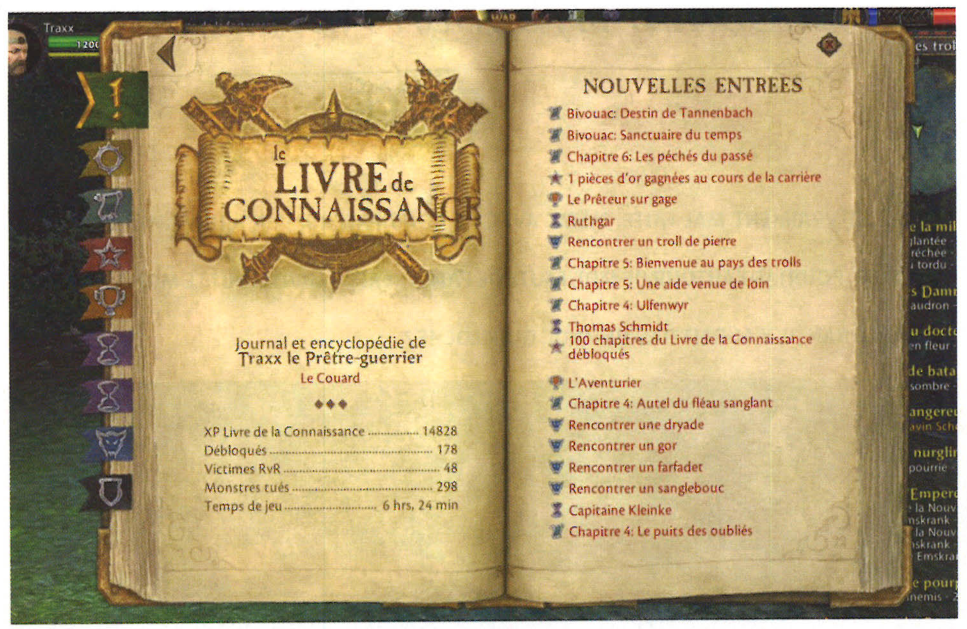


Un niveau PvP de plus ! De nouvelles armes, vite !



L'artisanat débute très tôt dans l'aventure.





Le livre de connaissance archive absolument tous les faits et gestes de votre personnage.

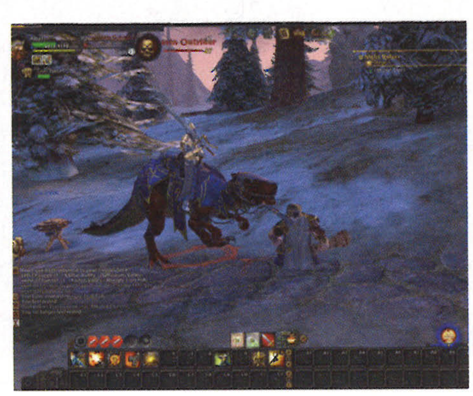
l'intérêt de compenser par une armure massive et clinquante. Vous suivez ? Les meilleurs (et seuls) moyens d'y parvenir consistent à accomplir des quêtes publiques ou à monter son niveau PvP. Donc, si je résume, il faut participer au RvR pour bien se préparer au RvR. Lumineux, non ? Vous voilà prévenu, tout repose sur la guerre entre joueurs. Alors, si vous ne supportez pas de vous faire massacrer en pleine cueillette de fleurs, ou simplement si le paisible Seigneur des Anneaux Online est votre came favorite, il y a fort à parier que Warhammer Online n'est pas fait pour vous.

IMPARFAIT, MAIS AMBITIEUX

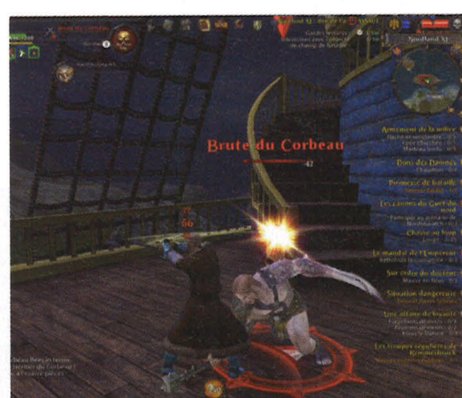
Maintenant que nous avons entrevu la philosophie générale du titre, nous allons pouvoir nous pencher sur une question cruciale : ça ressemble à quoi Warhammer Online ? Dans les grandes lignes, nous avons affaire à un World of Warcraft saupoudré d'une once de Dark Age of Camelot. Par exemple, j'ai insisté sur le fait qu'il fallait être bien équipé, pourtant même si vous possédiez le légendaire dentier d'Attila, une centaine de peaux vertes belliqueuses vous mettraient irrémédiablement en charpie. Ce qu'il faut dans une bataille de masse, c'est pouvoir déchiffrer la stratégie adverse et donc, voir loin au sens premier. Malheureusement, c'est là que War hérite d'un des principaux défauts de Dark Age. D'accord, l'effet de brouillard de la bêta fermée, très envahissant, s'est atténué, mais même s'il y a du mieux, le champ de vision reste plutôt limité. Pourtant avant la sortie de son jeu, Mythic a mis les bouchées doubles. Moins de bugs sur les ennemis et les quêtes, moins de clipping, un temps de réponse serveur plus rapide, etc.

Si j'étais vraiment taquin, je dirais qu'un graphisme un tantinet plus fin n'aurait pas été de refus non plus, mais le bond technique accompli par rapport à la bêta en seulement quelques jours est déjà si appréciable que je garderai le silence. En tout cas, une chose est sûre : Mythic croit à son succès puisqu'il a ouvert une grosse vingtaine de serveurs, dont cinq francophones ! D'accord, c'est bien, mais ça n'est pas un peu prétentieux quand même ? Réponse le mois prochain !

LUCKY



Se battre en monture ? Si, si c'est possible.



Un bras-lame ? Tu sortirais pas de Pirate des Caraïbes toi ?



Une petite instance PvP. Capturez les points stratégiques !

SANS LES MAINS !

Aaaah Warhammer ! Que de longs dimanches après-midi pluvieux passés à peindre des armées de petits bonshommes en plastique avec mamie ! Que de pinceaux qui dérapent salopant une figurine à 20 euros ! Beaucoup de joueurs plateau monomaniaques et maladifs vous le diront, peindre ses troupes à la main avec d'onéreux petits pots de peinture est tout aussi exaltant que de remporter une campagne au bout de trois ans de jeu. Pour satisfaire un public aussi exigeant qu'étrange, Warhammer Online permet lui aussi de teindre les armures de chaque personnage contre quelques pièces d'argent. Et vous savez quoi ? Même in game, ce petit plaisir reste *réservé aux riches. Y a pas à dire, Mythic a vraiment le souci du détail...*



Age of Conan Hyborian Adventures

LE LANCEMENT RATÉ

LA VIE EST VRAIMENT MAL FAITE. MÊME AVEC DE BONS PATCHS, JE N'ARRIVE PAS À ARRÊTER DE FUMER. POURTANT AUTOUR DE MOI, FAUTE DE PATCH PERFORMANT, TOUT LE MONDE A ARRÊTÉ AGE OF CONAN. IL Y AURAIT PAS UN TRUC QUI CLOCHE ?



La guilde Myrnbarad après la défaite du puissant Vistrix.

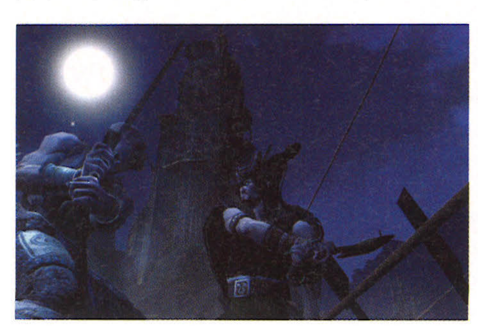


Depuis quelque temps déjà, Funcom ajoute régulièrement de nouvelles armures comme le demandaient les joueurs.



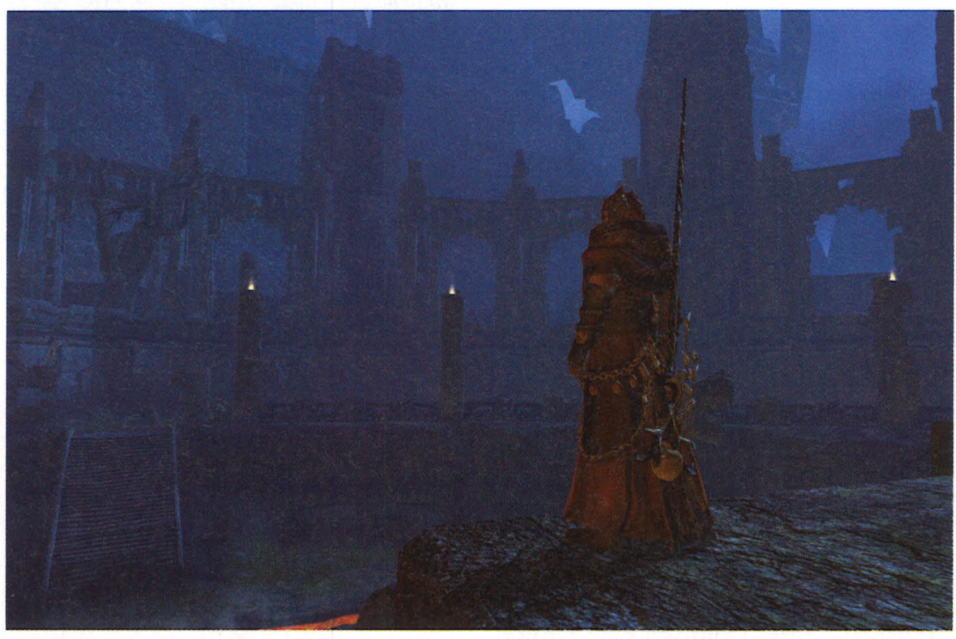
La Passe d'Ymir, première zone ajoutée par patch.

Aux quatre coins du Net, Age of Conan est la cible de courriers houleux que l'on pourrait résumer ainsi : Funcom nous a menti. Sur quoi ? Tout ou presque. Age of Conan manque de quêtes, de contenu haut niveau et surtout, il ne permet pas les batailles de masse promises. Pourtant à Tortage, l'aventure ne débutait pas mal, très bien même. Les combos, les quêtes de destinées, les dialogues doublés... Un régal. Mais après, c'est le drame. Trop de bugs, trop d'instances, des donjons mal pensés, des objectifs PvP élitistes et exclusifs. Certains joueurs déçus ne sont pas tendres. Devant un PvE inachevé et un PvP mal pensé, les plus impatients (et les moins expérimentés) ont claqué la porte d'Age of Conan depuis longtemps sans demander leur reste. Les autres attendent. Ils savent que le lancement d'un MMO se passe rarement sans problème et que tôt ou tard, les petits et gros défauts du jeu seront corrigés. Mais voilà maintenant quatre mois qu'ils attendent que Funcom intègre à son jeu ce qu'il promettait d'offrir à sa sortie. Résultat : les « gros joueurs » ont eu le temps d'explorer l'Hyboria jusqu'à plus soif, de tourner en rond et finalement de se lasser. Aujourd'hui, les désertions se multiplient et les serveurs se dépeuplent un à un.



RIEN NE BOUGE

Pendant ce temps, du côté de Funcom, on garde le sourire, même si, bien sûr, tout le staff est au courant de la crise que traverse son jeu (oui, j'ai bien dit : crise). Autant dire qu'à la Games Convention, les joueurs avaient hâte d'entendre ce qu'Erling Ellingsen, porte-parole de Funcom, avait à déclarer pour le futur de Conan. Après avoir reconnu qu'il souffrait d'un certain manque de contenu haut niveau, le monsieur s'est principalement étendu



L'Amphithéâtre, un des donjons niveau 60 préparé par Funcom.



Je savais bien que trop de soupe, ça laissait des séquelles.



Dans la banlieue de Tarantia, les personnages 40+ doivent choisir pour quelle faction accomplir des quêtes.

sur la toute nouvelle gestion DX10 qui-va-tout-poutrer-sa-mère en termes de graphisme – omettant au passage de rappeler que celle-ci devait initialement être supportée dès la sortie du soft. Bien sûr, il a également mentionné le « futur patch PvP » (voir notre encadré Dernière chance) qui devrait relancer le jeu, sur les divers ajouts de quêtes prévus et, entre autres, sur un système de criminalisation.

En définitive, le propos s'éparpille. Les joueurs n'attendent pas de nouvelles promesses superflues, ils désirent que le développeur intègre enfin ce qui devrait déjà être en jeu. Graphiquement, AoC est déjà très beau, alors pourquoi communiquer sur le support DX10 quand c'est l'intérêt du soft lui-même qui est pointé du doigt ? Funcom sait cela. Du coup, l'enthousiasme des discours d'hier a disparu, remplacé par de confuses paroles qui se veulent rassurantes : « ça va venir ». Très bien, mais rien ne vient. Les « phases de test » s'éternisent et pendant ce temps, les bourdes s'accumulent. Les joueurs ne râlent pas que par impatience, ils le font aussi parce que chaque patch semble créer plus de problèmes que de solutions, comme si le studio norvégien, ne sachant par où commencer, tentait de rustiner son jeu à la va-vite tout en multipliant les erreurs de communication. Depuis quatre mois, les joueurs attendent ce qui leur a été promis en payant chaque mois 15 euros. Que fait Funcom ? Il annonce une extension payante pour l'an prochain ! Normal qu'il développe une extension, le contraire aurait même été étonnant. Mais l'annoncer au moment où de plus en plus de joueurs hésitent à quitter le navire AoC est d'une dangereuse maladresse. Il semblerait bien plus urgent de stabiliser les sièges de forteresses et ainsi de (re)lancer la dynamique de PvP qui est supposée être au cœur du gameplay d'AoC.



La source de Thunder River ?



LE HOLD-UP

C'est dingue comme il est simple de tomber dans le discours alarmiste. Je pourrais vous dire que devant ce phénomène de désertion massive les développeurs d'AoC se défenestrent par dizaines à chaque pause-déjeuner, mais c'est faux. En lecteur avisé de Joystick, vous n'êtes pas crédule. Vous savez pertinemment que Funcom ne fonce pas droit dans le mur. La fin de Conan, ça n'est pas encore pour demain, ni même pour après-demain. Avec un chiffre annoncé de 415 000 joueurs actifs (voir encart Silence radio), le jeu de Funcom possède une base de joueurs dont bien des MMORPG n'osent même pas rêver (à peu près équivalente à celle de Lotro). Alors pourquoi faire tant de foin autour d'un MMO qui finalement s'en sort bien mieux que la moyenne ? C'est un juste retour de bâton. Le développement d'AoC a été hypermédiatisé. Trop. Et finalement le terrible blockbuster annoncé semble n'être qu'un jeu de niche et maintenant, Warhammer Online est prêt à passer à l'attaque.



DERNIÈRE CHANCE

Depuis début août, Funcom promet à ses joueurs un « important patch PvP » pour le 10 septembre, qui devrait améliorer notablement les sièges de forteresse et tout ce qui touche au joueur contre joueur. Le jour J arrivé… point de patch. La mise à jour a été décalée au 16 septembre, puis encore repoussée à une date indéterminée « le temps de régler quelques petits problèmes ». Comme depuis les débuts d'AoC, Funcom traîne. Cela dit, pour une fois il fait bien, car à deux jours de la sortie de Warhammer Online, la réussite ou l'échec de ce patch va déterminer l'avenir de nombreux joueurs sur Conan.



Attention ! Je crois qu'il y a un oraAaAaahahahahaaa...



Les stratégies pour vaincre les boss seront complexifiées.



En sortant son jeu quatre mois avant son concurrent, Conan avait un véritable boulevard. En un sens, il en a profité. Non pas pour asseoir une base de joueurs, mais pour écouler plus de 800 000 boîtes d'un jeu inachevé et pour faire payer le débuggage d'une bêta rebaptisée release pour la forme. De là à dire que le jeu n'a été sorti à la va-vite que pour profiter (financièrement) de ce creux estival, il n'y a qu'un pas. Je le dis : en sortant AoC en mai, Funcom a réalisé un hold-up pur et simple. Cette idée est tellement répandue que Mark Jacobs, vice- président de Mythic, s'en est servi à demi-mot lors d'une interview accordée

JOLIE POUDRE AUX YEUX

Dans quelque temps, AoC va devenir encore plus beau qu'il ne l'est. Bon, Funcom avait peut-être plus urgent à faire que de développer la compatibilité DX10 de son jeu, mais il faut bien reconnaître que le résultat est bluffant. Depuis Leipzig, le même moteur DX9 qui nous éblouissait il y a peu, est soudainement devenu fade. Les nouveaux effets de lumière dévoilés par Funcom font de Conan un MMORPG sans concurrent sur le plan graphique, très loin devant WoW, Warhammer ou même Lotro. Jetez un œil sur ces deux screens, le résultat est juste époustouflant. Alors, d'accord, c'est une avancée superficielle pour le moment, mais si le gameplay du jeu s'arrange, cela pourrait devenir un argument de poids du titre.







Aaaaaaah ! Je ne vois plus rien !

à MTV : « Si Funcom ne pouvait tenir ses promesses dans les délais, pourquoi n'a-t-il pas repoussé son jeu ? ». Venant d'un des gros responsables de Warhammer, la question fait sourire, mais elle n'en demeure pas moins pertinente. Car, d'accord, les dollars sont entrés en masse, mais à quel prix ? Ces dernières semaines, l'image d'AoC et de Funcom n'a cessé de se dégrader. Aujourd'hui, sur les forums des plus grosses guildes, toutes cherchent un nouveau MMO, et celles qui n'ont pas encore quitté l'Hyboria s'apprêtent souvent à le faire. Quatre mois après le lancement d'AoC, il faut se rendre à l'évidence, si aucun patch ne voit le jour et que rien ne se passe très vite, Funcom va devoir repartir de zéro pour regagner la confiance des joueurs. Voilà ce qu'il en coûte de sortir un soft prématuré en promettant la lune à ses joueurs. Ce qui est fait est fait, mais maintenant, Messieurs, avant de chercher à nous vendre une extension, terminez le soft original. Patchez.

LUCKY





Imaginez la même scène avec les effets DirectX 10...

INTERVIEW

POUR FAIRE LES CHOSES DANS LES RÈGLES DE L'ART, IL NOUS FALLAIT LAISSER LA PAROLE À FUNCOM. NOUS AVONS PU PASSER QUELQUES QUESTIONS À FAMINE, LE COMMUNITY MANAGER AMÉRICAIN.

JOYSTICK : L'INTERFACE SOCIALE – ET PARTICULIÈREMENT LA GESTION DES GUILDES – EST PLUTÔT CHAOTIQUE. PEUT-ON ESPÉRER DU MIEUX PROCHAINEMENT ?

Famine : De ce que nous savons, ceci n'est pas une des principales préoccupations de nos joueurs, mais nous souhaitons évidemment l'améliorer dans le futur. Le plus urgent passera d'abord.

DEPUIS 4 MOIS, POUR MONTER APRÈS LE NIVEAU 50, LE JOUEUR DOIT BASHER DU MONSTRE À LONGUEUR DE JOURNÉE OU FAIRE LA QUÊTE DES VILLAS EN BOUCLE. FUNCOM COMPTE-T-IL CORRIGER ÇA ?

Oui, bien sûr. Nous savons que le jeu souffre de lacunes à partir du niveau 50, et nous travaillons dur pour redresser la barre. Notre première grosse mise à jour de contenu est actuellement en phase de test. Elle inclut une zone de plein air pour les joueurs 55+ appelée la Passe d'Ymir, et l'Amphithéâtre, un donjon 60+. Plus tard, nous travaillerons sans doute à enrichir encore le contenu pour ces niveaux et des suivants. De plus, nous mettons au point quelques instances haut niveau et retravaillons les stratégies des boss pour les rendre plus techniques.

DANS LA MESURE OÙ LES JOUEURS DE PASSAGE NE PEUVENT PAS INTERVENIR DANS UN DÉFI DE GUILDE ET OÙ LE MONDE NE COMPTE QUE HUIT FORTERESSES, OÙ EST FINALEMENT LE PVP DE MASSE PROMIS ?

Nous allons procéder à de nombreux changements concernant le PvP dans les temps à venir, mais il est un peu tôt pour en parler. Cependant, notre principal objectif quand nous corrigerons ce problème sera de rendre les sièges plus stables, plus fun et facilement accessibles.



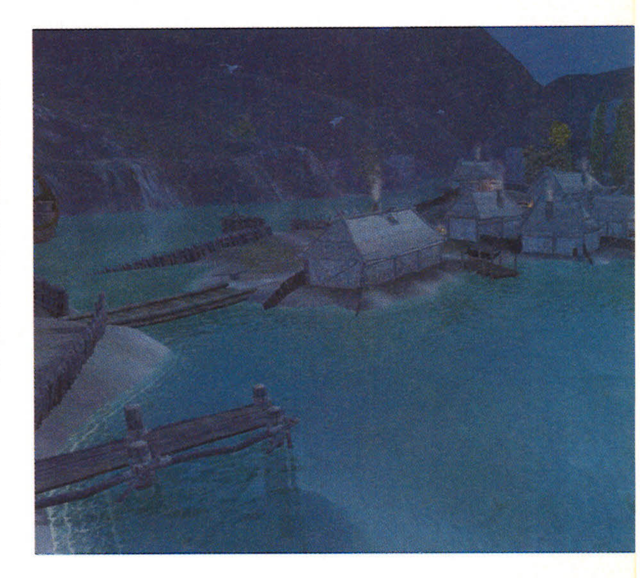
T'as fait quoi de ta tête ? Réponds !

D'APRÈS LES CHIFFRES ANNONCÉS (VOIR ENCADRÉ « SILENCE RADIO »), UN JOUEUR SUR DEUX A ABANDONNÉ AOC AU BOUT DU MOIS D'ESSAI GRATUIT. COMMENT LE DÉVELOPPEUR RÉAGIT-IL À CET EXODE ?

Pour nous, ce n'est clairement pas un exode. Il est normal qu'un nombre substantiel de joueurs quitte le jeu après quelque temps. Sauf si votre jeu se nomme World of Warcraft, tous les MMO sont sujets à ce genre de départ. Cela dit, nous ferons de notre mieux pour faire revenir nos joueurs et pour en attirer de nouveaux.

SUR LES FORUMS, LES JOUEURS SE PLAIGNENT D'UN JEU « INACHEVÉ APRÈS TORTAGE ». DANS CE CONTEXTE, N'ÉTAIT-IL PAS TROP TÔT POUR ANNONCER UNE EXTENSION PAYANTE À LEIPZIG ?

En annonçant une extension, nous prouvons à nos joueurs qu'avec Conan nous voyons à long terme. Notre souci majeur reste, bien sûr, le jeu « live », et d'ailleurs l'équipe qui bosse sur cette extension est tout à fait différente de celle qui travaille sur le jeu au jour le jour. Le projet en est encore à ses tout débuts, et ne devrait pas voir le jour avant fin 2009 (et encore, c'est juste la date que l'on vise). Améliorer ce qui est déjà en place reste évidemment notre priorité.



Merci à Famine pour la clarté de ses réponses...

SILENCE RADIO

Fin juin, Funcom avait vendu 800 000 jeux et dénombrait 415 000 comptes actifs. Ces chiffres annoncés à la Games Convention 2008 de Leipzig seront les derniers. En effet, si, jusque-là, le développeur norvégien n'était pas avare de communiqués de presse grandiloquents, il a décidé de ne plus diffuser ce genre de données au public et donc aux médias pour une raison inconnue. Merci, au revoir.

ESWC 2008

LE BIDE DE SAN JOSE

L'ESWC 2008 VERSION SAN JOSE N'A PAS RENCONTRÉ CETTE ANNÉE LE PUBLIC DÉLIRANT QUI ÉTAIT HABITUELLEMENT LE SIEN. UN ACCUEIL UN PEU TIÈDE QUI NE REMET POURTANT PAS EN CAUSE L'ENVIE DES ORGANISATEURS DE SE TOURNER VERS L'INTERNATIONAL.

Mercredi 28 août, 8h50 du matin : malgré le manque de sommeil qui me vrille la tête, j'arrive 10 minutes avant le coup d'envoi de la finale de Counter-Strike féminin de l'ESWC. L'affiche est des plus alléchantes ; les Françaises du line-up emuLate! vont tenter de reconquérir leur titre face aux championnes en exercice, les terribles SK Gaming. Tous ceux qui s'intéressent de près ou de loin à la scène CS attendaient cette confrontation de longue date, je compte donc trouver une salle bondée. Passé le hall désert du centre des congrès, je débouche sur une mer de sièges... vides. Comme pour tous les matchs sur scène depuis le début de la compétition, l'audience est famélique. À peine quelques dizaines de spectateurs pour la finale de Trackmania, peut-être 200 pour la pourtant très populaire finale de CS 1.6. On est bien loin des 5000 retentissantes cornes de brume qui couvraient les tirs de « k4lash » l'année dernière à la Porte de Versailles, tandis que les drapeaux étaient frénétiquement agités par le public. Même au niveau du suivi en direct sur les sites spécialisés, la fréquentation était en baisse, la faute au décalage horaire qui a étalé les connexions.



Inimaginable en 2007 ou à Bercy un mois plus tôt : Cooller et ZeRo4, deux têtes d'affiche de la scène Quake III s'affrontent devant une salle quasiment vide.

LOIN DES YEUX, LOIN DU CŒUR

« Une Lan, c'est un spectacle durant lequel on aime avoir nos supporters et cette année, c'était le vide total. La communication a-t-elle été bonne ? », s'interroge Steeve « Ozstrik3r » Flavigni, leader de l'équipe Millenium, une des deux formations françaises engagées à Counter-Strike. Pour David Heuzé, responsable des relations avec la presse, le problème est ailleurs. « Nous avons délivré 200 accréditations presse cette année. » Si la grosse majorité d'entre elles étaient destinées aux médias hyper-spécialisés souvent rattachés à des écuries (aAa, SK Gaming, Virtus.pro), « pour la première fois, des chaînes de télé importantes sont venues nous voir, TF1 et Canal+ pour la France, ABC et NBC pour les États-Unis », insiste David Heuzé. Si ce n'était pas un problème de couverture, que s'est-il passé ? L'explication tient semble-t-il en deux parties : la première est illustrée par le commentaire de mon jeune voisin Philip Shui, ce fameux matin du 28 août : « En fait, j'habite à San Jose, je participais à la Geforce Lan juste à côté (la Lan organisé par Nvidia en parallèle à l'ESWC, ndlr) », m'explique-t-il « sinon, je ne pense pas que je serais venu assister à cette finale. Peu de monde dans la communauté des joueurs américains connaît l'événement ou serait prêt à s'y déplacer. » Car, si en 6 ans, l'ESWC est devenue une institution maintenant bien implantée chez nous, il n'en est pas de même de l'autre coté de l'Atlantique où le suivi des matchs se fait plus volontiers en ligne qu'en live. Ce demi-échec ne remet pas (encore) en cause l'importance de l'événement, qui aurait pourtant tout intérêt à revenir vers son public européen.

SAVONFOU

Perdu au fond du Congress Center lors du Nvision, l'événement manquait cruellement de visibilité.

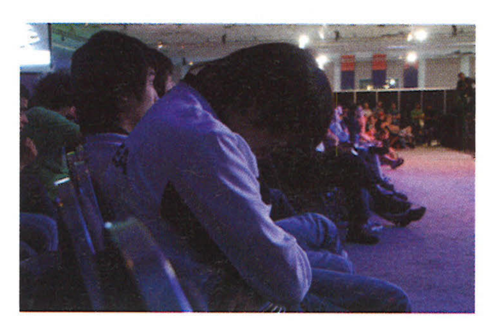


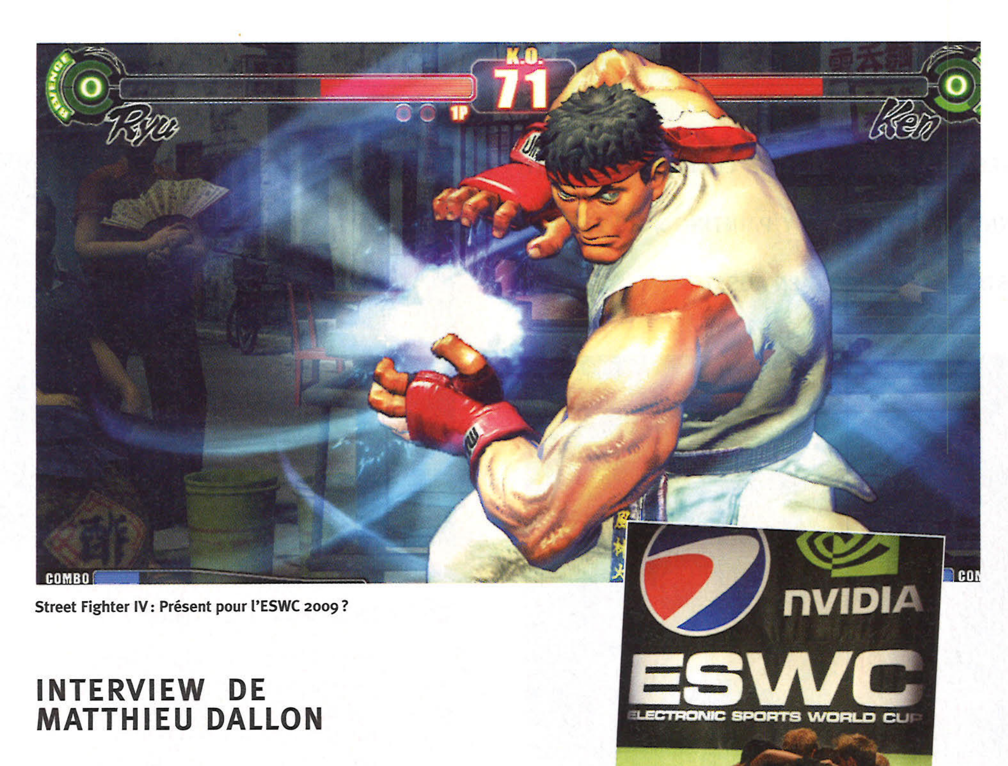


Même la finale de CS masculine a peiné à rassembler son monde.

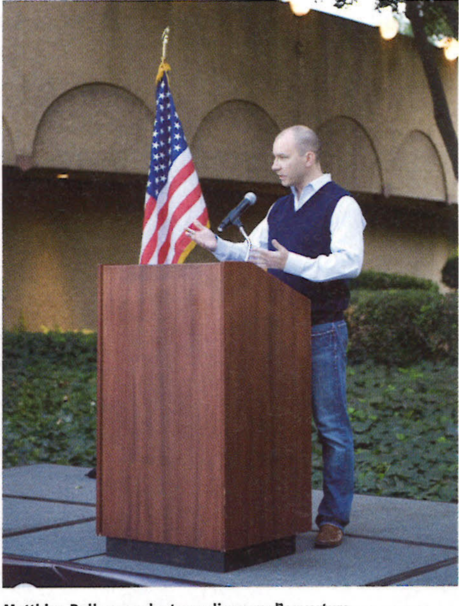


« Il devait pas y avoir un public ? » « Ta gueule ! Souris ! »





Street Fighter IV : Présent pour l'ESWC 2009 ?



Matthieu Dallon pendant son discours d'ouverture.

INTERVIEW DE MATTHIEU DALLON

Joystick : À quoi attribuez-vous le manque de public de cette année ?

Matthieu Dallon : En Europe, on a su éduquer un public au fil des années, lui montrer qu'on était capable de créer un gros événement autour du jeu vidéo, avec une scène et un bon gros show. Ce genre de spectacle est développé en Europe ou en Asie mais pas aux États-Unis. Les Américains ne sont pas habitués à ce genre de chose, qui plus est, le pays est vaste, il est plus difficile d'y rassembler beaucoup de monde. Comme en plus, l'ESWC se déroule en même temps que le Nvision, un rassemblement très professionnel (voir pages Matos), le public a été faible, mais j'ai plutôt envie de voir ça comme un nouveau challenge à relever dans le futur.

Où poserez-vous vos valises l'année prochaine ? États-Unis ? Europe ? Asie ?

Aujourd'hui tout est possible, j'aimerais déjà faire une belle saison, et peut-être multiplier les nombres de masters, avec un choix de jeux plus ouverts à la scène internationale. Je ne vois pas l'Asie avant quelques années. Si le bilan est bon, pourquoi pas revenir aux États-Unis ? Sinon on a plusieurs options en Europe.

Les jeux datent quand même pas mal, Counter-Strike a 10 ans, Warcraft III en a 6, vous ne voulez pas changer ?

On s'est posé la question il y a un an avec Call of Duty 4, mais quand on met dans la balance la puissance communautaire de CS et celle de COD4, le choix est vite fait, nous n'avons pas encore la puissance pour lancer un événement autour de deux jeux d'action aussi similaires. Nous avons donc choisi Dota comme deuxième choix de jeu par équipe. Nous ne maîtrisons pas la date de sortie de StarCraft II, mais il est évident que dès qu'il sortira, il fera partie de notre line-up de jeux, et Warcraft III passera sans doute au second plan à ce moment-là, nos négociations avec Blizzard avancent en ce sens. Sinon, il y a aussi l'alternative FIFA 2009 qui est un jeu très abouti. Pour finir, Quake Live est pour moi un jeu très important, c'est pour lui que l'on a réintégré Quake III, pour faire revenir le gameplay du jeu dans la compétition.

Et en ce qui concerne World of Warcraft ?

Pour WOW, il y a des contraintes techniques très importantes, liées au fait que les compétitions doivent se dérouler sur les serveurs de Blizzard, mais des solutions existent. Maintenant, il faut se poser les questions de la visibilité et de l'accessibilité du spectacle que cela représente.

Vous envisagez d'intégrer des jeux consoles ?

On aimerait beaucoup organiser quelque chose autour de Street Fighter IV afin de représenter la famille des jeux de baston. La sortie de SF IV multi-plateforme correspondant au début des qualifications, ce serait pile poil le bon moment. Enfin, on aimerait aussi se tourner vers Pro Evolution Soccer, nous attendons le feu vert de Konami pour ça, malheureusement les Japonais sont très réticents pour le moment.

Un gros merci à Wolfou pour son coup de main sur cette interview.

Savonfou



Call of Duty 4 : Ce ne sera toujours pas pour cette fois.

ESWC 2008

LES RÉSULTATS

S'IL EST UN MOT QUI DOIT CARACTÉRISER LES RÉSULTATS ESWC DE CETTE ANNÉE, C'EST « STABILITÉ ». VOUS AURIEZ PRÉFÉRÉ « BUNNY BABES », « BODY PAINTING » OU ENCORE « ÉCHANGISME », MAIS VOUS VERREZ QUE « STABILITÉ » C'EST BIEN AUSSI.

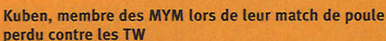


Supportrice Russe...

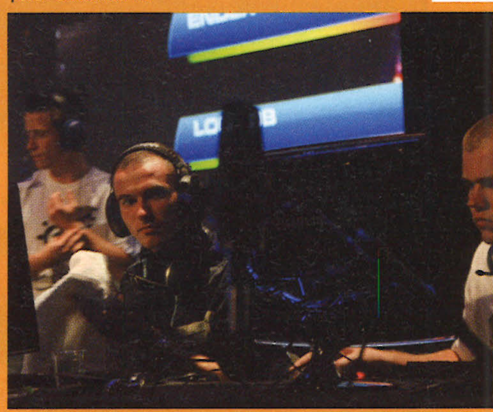
... et supportrice américaine, deux styles quoi.

C'est toujours un plaisir de retrouver la Coupe du Monde de Jeu Vidéo. Des écrans grands comme des terrains de tennis, des joueurs dont le temps de réaction approche le centième de seconde. Des mois de préparations trouvent ici leur récompense (ou pas) et les explosions de joie succèdent aux crises de larmes et de colère les plus violentes.
Signe de maturité : les podiums des différentes catégories sont cette année squattés par des habitués confirmés, flanqués de solides outsiders. Alors que 10 ans auparavant les équipes apparaissaient et disparaissaient d'une année sur l'autre, l'eSport fait aujourd'hui preuve d'une stabilité impressionnante, avec des élites constantes autour desquelles une solide base de fans se fixent telles des moules sur un rocher.Cela ne suffira peut être pas à faire du sport électronique un sport à part entière aux yeux du monde, mais cela y participera grandement. Bon, foin de digressions vaseuses, il est plus que temps de s'intéresser aux résultats de ces deux journées d'affrontements, qui ont respecté les pronostics, mais qui furent cependant ponctuées de quelques surprises.

SAVONFOU



Kuben, membre des MYM lors de leur match de poule perdu contre les TW



CS HOMMES
BRAQUAGE À LA POLONAISE

Un saison en demi-teinte, une qualification difficile dans les phases finales (une défaite dans chaque phase de poule) et pourtant ils l'ont fait ! Les MYM PGS Gaming venus tout droit de Pologne sont la première équipe masculine de Counter-Strike à remporter deux années de suite la coupe ESWC, et les 40 000 dollars qui vont avec. Une victoire éprouvante sur les surprenants eSTRO, des Coréens que l'on n'avait pas vus depuis longtemps à ce niveau. La partie s'est réglée en trois manches et pas moins de 88 rounds. L'empoignade s'est achevée sur de_tuscan, une carte que l'on retrouve si rarement dans les matchs, que les commentateurs peinaient parfois à analyser l'action. Du côté des Français, les emuLate! se sont fait éliminer en quart de finale par ces mêmes Polonais, et la jeune équipe des Millenium n'a pas pu passer les premières phases de poules, vaincue par la formation anglaise Team Dignitas et les Brésiliens de Made in Brazil.

Les SK Gaming après leur victoire.



Christine Chi alias Potter.



CS FILLES
LE QUART D'HEURE AMÉRICAIN

Si on avait dit à n'importe quel spectateur que la finale de cette année opposerait les Françaises d'emuLate! aux Américaines du SK Gaming, « ouais et alors ? » aurait sans doute été sa réponse. Cette affiche n'avait rien de surprenant, tant ces deux formations faisaient figures de favorites. Ce fut pourtant un match des plus attendus, car le premier depuis le départ de la Québécoise missharvey des SK partie pour rejoindre MiTsu et ses copines championnes du monde 2006. « Elle a joué trois ans avec nous, elle nous connaît comme le dos de sa main, on a dû changer pas mal nos stratégies spécialement pour cette occasion, » explique Christine « Potter » Chi. Un travail qui a semble-t-il porté ses fruits, puisque sans être outrageusement dominées, les Françaises se sont inclinées en deux manches 16-8, 16-12, et doivent se contenter de 8 000 dollars de prix tandis que les Américaines conservent leur titre, et rentrent chez elle avec 13 000 dollars en poche.

QUAKE III ARENA
L'OGRE DE BIÉLORUSSIE

« Impossible à cibler », « des tirs d'une précision démente », les adversaires d'Alexey « Cypher » Yanushevsky ne manquent pas d'explications à leur défaites. Le Biélorusse déjà vainqueur de l'ESWC Master de Paris Bercy a traversé cette édition 2008 de la Coupe du Monde avec une facilité déconcertante. Je ne résiste pas au plaisir de vous faire partager la concise déclaration qu'il m'a faite après sa finale gagnée contre l'Allemand K1llsen : « À quoi attribues-tu ta victoire ? », « J'ai gagné parce que je l'ai voulu... c'est tout ». C'est vrai au fond, pourquoi se prendre la tête ?



Cypher pas peu fier de sa couronne de champion du monde.

WARCRAFT III THE FROZEN THRONE
ASIE, C'EST COMME ÇA !

Encore une fois, la Corée et la Chine ont dominé la scène Warcraft III de la tête et des épaules. Sur les huit joueurs sélectionnés pour les huitièmes de finale, on trouve trois Coréens, trois Chinois, un Suédois et un Français, Yoan « ToD » Merlo. Ce dernier n'avait pas démérité jusqu'alors, mais est passé complètement à côté de son match contre Ted, une des têtes de série de République Populaire de Chine qui finira troisième de la compétition. Au final, c'est Du Seop « WhO » Chang, révélé cette année par sa deuxième place aux WCG coréens et sa bonne prestation aux ESWC Masters, qui expédiera assez vite sa finale contre le Chinois Xiaofeng « Sky » Li en seulement deux cartes. Ils gagnent respectivement 12 000 et 7 000 dollars.

Le Coréen WhO a le triomphe discret



Zenith et Kingsurf expriment leur joie lors de la clôture de trois jours de compétition.

DOTA
ASIE LA FIDÈLE

Terminons avec une compétition qui faisait ses premiers pas à l'ESWC cette année : DotA. Là aussi l'Asie règne en maître. La compétition fut au final remportée par Zenith, une formation venue de Singapour, suivie par de les Malaysiens de Kingsurf, avec en troisième position une équipe danoise alignée par l'écurie Meet Your Makers. Les récompenses étaient de 13 000 dollars pour les premiers, 8 000 dollars pour les seconds et 5 000 dollars pour les troisièmes. Grand bien leur fasse !

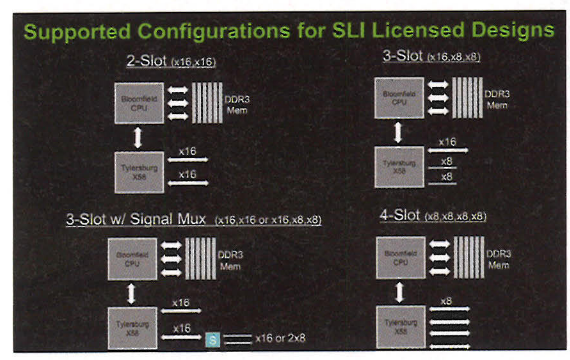
TRACKMANIA NATIONS FOREVER
EUROPE EN PÔLE POSITION

« Pour être un bon joueur, il faut savoir prendre des risques tout en restant le plus concentré possible. On est parfois à une demi-seconde du record du monde. Il faut vraiment ne pas avoir peur du crash, et pourtant conserver une marge d'erreur... mince, je joue un jeu compliqué en fait. » Voila la recette de Kalle « FrostBeule » Videkull pour devenir un excellent joueur. Vous pouvez faire confiance à ce Suédois : considéré comme archifavori, il a littéralement pulvérisé la concurrence en finale de TrackMania, en remportant 114 points sur 130 possibles. 130 points étant le score parfait que l'on réalise en arrivant premier à toutes les courses des trois circuits de la partie. Derrière lui, on retrouve le Néerlandais Freek « XeNoGeaR » Molema et les Français Simon « Lign » Ferreira et Dorian « Carl » Vallet. Ces deux derniers se sont battus jusqu'à la fin pour une troisième place que Lign finira par remporter aux dépens d'un Carl visiblement « dégoûté » par sa propre prestation.



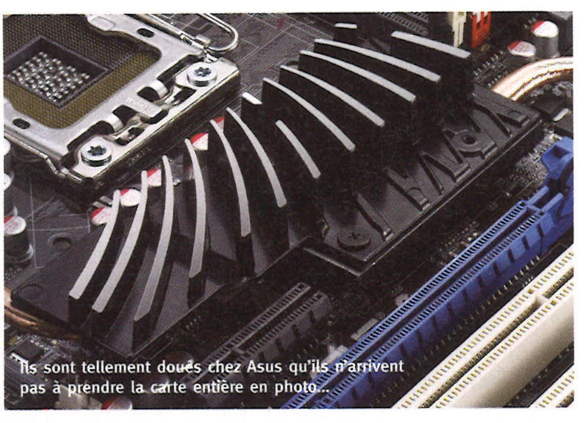
Lign (à droite) et Carl (à gauche) après leur finale de TrackMania

X58 et SLI



Les diverses configurations possibles : on pourra aller jusqu'au tri-SLI sur les cartes mère disposant de trois slots PCI Express. Nvidia continue aussi de proposer en option ses Nforce 200...

Ça va bientôt être possible ! Pour rappel, le X58 est le chipset qui accompagnera les successeurs du Core 2 (les Core i7). La question qui brûlait toutes (quelques ?) lèvres était de savoir si les amateurs de SLI (la technologie multi carte 3D de Nvidia) pourraient s'adonner à leurs vices avec un Core i7. Nvidia avait commencé à proposer des puces PCI Express aux constructeurs de cartes mère, mais la grande majorité avait décliné. Il a donc enclenché le plan B : ouvrir ses pilotes aux cartes mère Intel. Alors, ce n'est pas encore la grande ouverture à toutes les cartes du marché (comme le fait AMD pour ses Radeon HD en Crossfire). Chaque constructeur devra payer une licence par carte, Nvidia compte utiliser un système de clefs secrètes dans les BIOS pour différencier ceux qui ont payé de ceux qui ne sont pas passés à la caisse. Un système que Microsoft avait utilisé pour protéger Windows Vista, et qui a lancé la mode de l'émulation de BIOS. Si maintenant il faut pirater ses drivers graphiques, où va-t-on ?


Ils sont tellement doués chez Asus qu'ils n'arrivent pas à prendre la carte entière en photo...

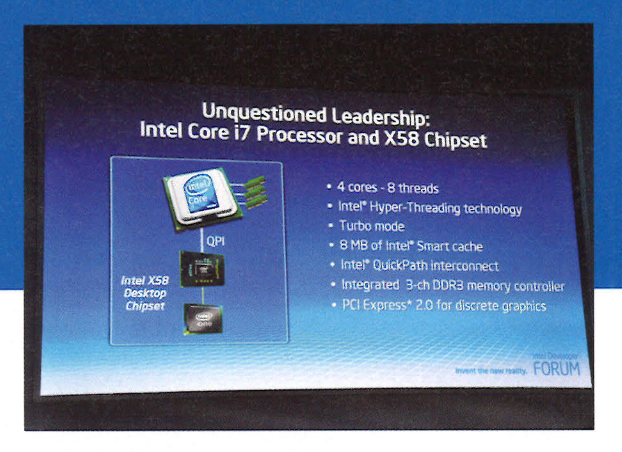
Pet cité de luxe

Il n'y a pas que le Core i7 qui sonne mal au niveau des jeux de mots, les cartes mère qui le supportent aussi. Genre chez Asus avec la P6T Deluxe. Deux ports PCI Express 16x, six slots mémoire et des boutons pour démarrer la carte sans devoir la brancher dans un boîtier. De toute façon, les vrais hommes allument leurs cartes mère avec un tournevis.

Édito

De l'actualité particulièrement chaude ce mois-ci avec des reportages du côté de San Francisco et de San José. Deux villes séparées de 70 kilomètres et une différence de température de 20 degrés. Une différence due aux vents froids... Oui, désolé, j'ai toujours rêvé de faire miss météo dans une autre vie.

C_Wiz



GTX 260 v2



La GTX 260 et la GTX 280 étaient déjà strictement identiques...

La rumeur voudrait que Nvidia lance une nouvelle version de sa GeForce GTX 260 dans les jours qui viennent. But affiché : se détacher un peu des Radeon HD qui la battent au niveau du rapport qualité/prix. Il s'agirait en fait de la même carte et de la même puce, Nvidia activerait une partie des unités de calcul manquantes. Sur les 240 présentes (toutes activées sur la GTX 280), seules 192 sont activées sur la GTX 260. Un petit lot de 24 à 32 unités de plus, on vous tiendra au courant de ce que cela apportera en termes de performances.

Le retour du Phenom

Après un premier essai pas vraiment convaincant, AMD va tenter de se faire pardonner avec un nouveau Phenom. Son nom de code est « Deneb », et il aura la particularité d'utiliser une finesse de gravure en 45 nanomètres. Cela devrait donc moins chauffer, et monter un peu plus haut en fréquence. AMD parle de 2.8 et 3.0 GHz pour le lancement en janvier, mais l'on reste méfiant. La dernière fois, ils nous avaient changé les fréquences la veille du lancement.

T'es super speed



C'est la future vanne à la mode de 2009 pour se moquer des contrôleurs USB. L'USB 3.0 est enfin finalisé de partout, la norme est posée, et Intel a même partagé son implémentation de spécification, qui permet de s'assurer que tous les constructeurs proposent des matériels standardisés et qui fonctionnent entre eux. Pas comme avec le tout premier USB, pour ceux qui se souviennent des chipsets de VIA. L'USB 3.0 apporte quelques petites choses sympathiques comme des câbles en fibre optique et un débit multiplié par 10 par rapport à l'USB actuel (le 2.0). Eh oui, il s'appellera bien officiellement SuperSpeed USB...

Avant d'ouvrir la bouche...



Parfois, certaines personnes devraient se retenir avant de parler. Genre Andy Griffiths de Samsung. Un garçon probablement bien sous tout rapport qui a annoncé fièrement que le Blu-Ray n'avait plus que cinq années à vivre. Selon lui, la dématérialisation aura enfin cours entre-temps. Quand on voit le succès modeste des différentes plates-formes de vidéo à la demande où l'on loue des films pleins de DRM pour beaucoup trop cher, on se demande s'il avait coupé son café avec quelque chose ce matin-là.
Notez aussi qu'un charmant monsieur de Sony, Taka MIyama, indique que le Blu-Ray sera le dernier format de stockage optique de l'univers. Et moi, je pressens que ces deux zozos nous prédirons d'autres bêtises d'ici cinq ans.

150 euros par pouce

Ce petit téléviseur OLED (11 pouces seulement...) que l'on avait croisé au CES en janvier est actuellement en vente pour la modique somme de... 2000 euros!

C'est ce que coûtent les écrans OLED actuellement aux constructeurs. L'OLED est, pour rappel, cette norme du futur des années 1990 qui devait rendre obsolète les écrans LCD. Le prix pourrait baisser d'ici à 2010 selon deux constructeurs dont les noms commencent par un S. Et, pour ceux qui ne suivent pas, on rappellera que l'on parle de la taille de la diagonale de l'écran mesurée en pouces (2.54 centimètres).

Richard Brown de VIA tient dans la main un Nano, très bon processeur un peu éclipsé par la folie marketing derrière les Atom.

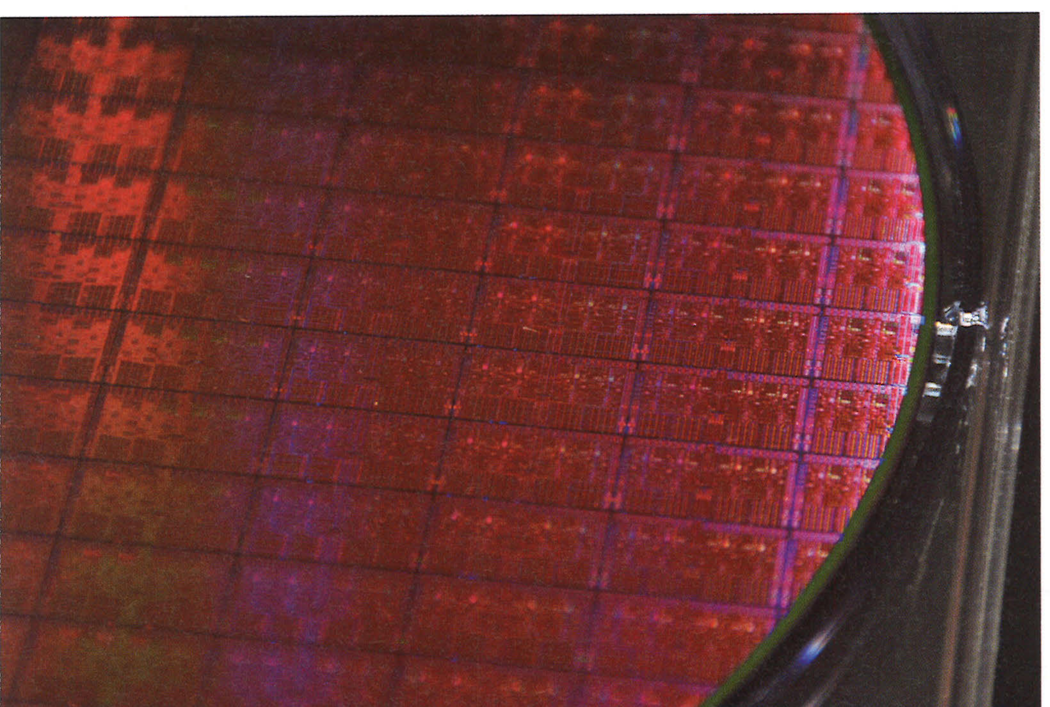
Mais que fait VIA?

Une fois par an, on aime faire le point avec vous sur ce que devient VIA, société très à la mode pour ses chipsets, il y a une dizaine d'années de ça. Depuis quelque temps, elle se concentre sur le marché des puces x86 basse consommation, un marché qu'Intel et AMD attaquent désormais avec leurs Atom et leurs Bobcat. VIA continuait cependant à sortir quelques chipsets pour les processeurs d'AMD et d'Intel, particulièrement dans l'entrée de gamme. Mais c'est définitivement terminé, le constructeur taiwanais a annoncé qu'il jetait l'éponge des chipsets AMD/Intel, il continuera cependant à en produire pour sa plate-forme Nano.

Le Phenom X2 arrive

Et, en fait, il peut repartir. Avec une fréquence comprise entre 2.1 et 2.3 GHz, il fait honte aux Athlon X2 que l'on a tant aimés.

Pour avoir « simulé » un Phenom X2 en désactivant deux cœurs sur un X4, on n'a vraiment pas hâte de les voir arriver...

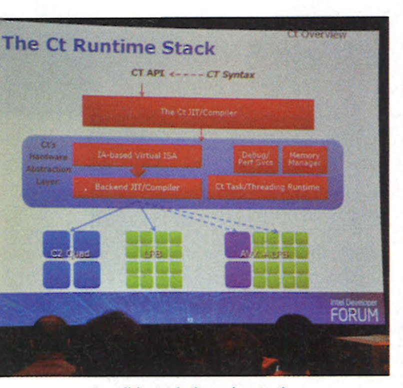


Intel Developer Forum 2008
Reviens Paolo !



Déjà absent en Chine pour le premier IDF de l'année, Paul Otellini était, une fois de plus, absent du Salon majeur organisé par la société qu'il dirige. On sait bien que les rock stars aiment se faire désirer, mais… comment lui dire ? Paul, tu n'es pas une rock star.

C_WIZ



Le slide technique à retenir : Intel travaille (avec Microsoft) sur un « runtime » capable de dispatcher les applications aussi bien vers le processeur que vers Larrabee. S'ils y arrivent, cela risque de changer pas mal de choses…

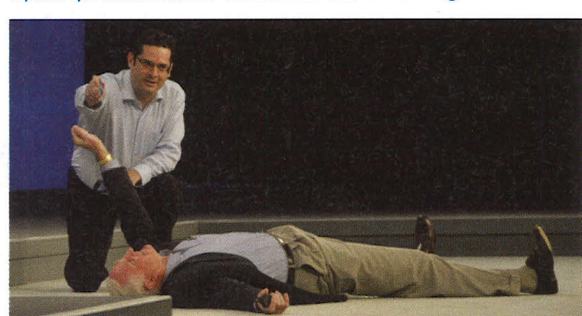
Il faut que Paul se fasse une raison. Déjà le correcteur orthographique de Word ne le connaît pas, contrairement à Steve Jobs ou Bill Gates. Mais, en plus, il suggère qu'on le remplace par un Tortellini ! Avec tout ça, il ferait bien de venir à ses Salons comme tout le monde. Surtout que pour cet épisode estival, nous avons eu droit à un bon gros paquet de détails qui tachent sur les Core i7, Larrabee, et plein d'autres choses encore. Et puis, il faut dire qu'en l'absence du chef, ils nous ont ressorti l'ancien chef.

Craig Barrett

Quand on a vu que c'était l'ancien patron d'Intel qui allait ouvrir les festivités, on a eu un peu peur. D'abord parce que l'on se souvenait qu'il n'était pas super à l'aise dans l'exercice. Ensuite parce qu'il a annoncé dès le début qu'il ferait quelque chose d'un peu différent : nous parler de sa vision du monde. Sachant que Craig est un ami personnel de Georges W. Bush et qu'il a donné à la campagne présidentielle américaine de Mitt Romney, le candidat mormon, on n'était pas franchement certain d'avoir envie de l'écouter.

Sauf que, depuis sa retraite du poste de chef (il reste président du conseil d'administration), Craig voyage. Il fait le tour du monde pour prêcher la bonne parole de l'informatique dans les pays en voie de développement. Et ça lui réussit puisque, pour la première fois, il semblait à l'aise sur scène. Son discours était même surprenant, critiquant la guerre de son pote George, et parlant de la manière dont les sociétés informatiques pouvaient aider au développement, par exemple par le biais de micro-crédits pour aider les développements locaux (www.kiva.org). Il a également expliqué en quoi le déploiement du WiMAX en Afrique pouvait apporter des choses concrètes au niveau de l'éducation, et insisté sur l'importance du développement des énergies renouvelables (présentant un étudiant qui avait développé des cellules solaires à base de plastique, en lieu et place du silicium qui fait pourtant vivre Intel). Le moment le plus technologique de sa présentation venait de John Lee, l'universitaire célèbre pour avoir « hacké » la Wiimote de Nintendo, qui montrait son tableau blanc multi-touch que vous avez probablement déjà croisé sur Youtube. Un message différent, rafraîchissant et qui nous a totalement fait oublier le pauvre Paul Tortellini.

Craig Barrett donne de sa personne pour nous montrer l'intérêt d'une carte à puces qui contiendrait nos données médicales en cas d'urgence.

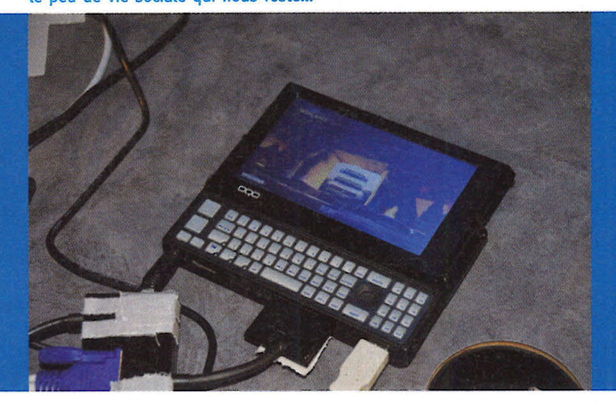




La télé internet qui accède à son compte Flickr pour visualiser ses images.

solution. Pour créer des « applications » télévisuelles, c'est Yahoo! qui s'y colle avec une version dédiée de ses Widgets. Une barre apparaît en bas de l'écran dans laquelle on peut consulter la météo, les informations ou les cours de la bourse, par exemple.
Cela permet également d'avoir des applications tierces comme un outil pour surveiller ses enchères sur Ebay ou de consulter ses photos sur Flicker. C'est l'ergonomie de la chose qui nous fait dire que cela a une chance de marcher: le flux télévisé reste toujours présent, les informations apparaissant soit en bas de l'écran, soit dans une barre sur le côté gauche (un peu comme la Sidebar de Vista). Si cela est nécessaire, une application peut prendre la main sur l'écran (voir les photos en grand par exemple). L'autre raison qui nous fait dire que cela devrait marcher, c'est le soutien des chaînes de télé américaines qui y voient un potentiel pour créer des émissions plus interactives (pouvoir voter pour sa nouvelle star à partir de sa télécommande) et bien entendu… nous apporter encore plus de publicité.
Les bonnes choses viennent rarement seules.

World of Warcraft sur un MID ou comment tuer définitivement le peu de vie sociale qui nous reste…



Ces nouvelles télés pourront aussi aller télécharger automatiquement des bandes-annonces de films.

Intel dans les télés

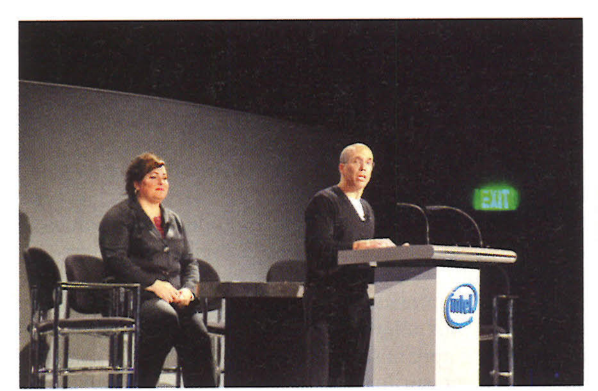
Entre les WebTV et VIIV, Intel s'est pris un paquet de bouillons pour tenter d'apporter l'informatique dans les téléviseurs. Mais ils y retournent, avec une formule un peu plus réfléchie. D'abord du point de vue matériel, il y a une petite puce, un SoC (System On a Chip) à placer directement dans les téléviseurs, mais aussi les lecteurs BluRay ou des boîtiers à part. Pour ceux qui aiment les détails, il s'agit d'un Pentium M auquel Intel a ajouté de quoi traiter de la vidéo. Histoire de se donner une chance cette fois, le constructeur a réuni un tas de gens derrière son initiative. Pour les téléviseurs déjà, il y a ni plus, ni moins que Samsung et Sony. Les deux ont été séduits par le faible coût (30 euros au complet) de la

L'internet mobile n'est pas oublié, Intel faisait une petite démonstration de ce que permettra sa prochaine plate-forme ultra-mobile avec des réseaux sociaux que l'on garde dans la poche.



À l'anis ou Arabie ?

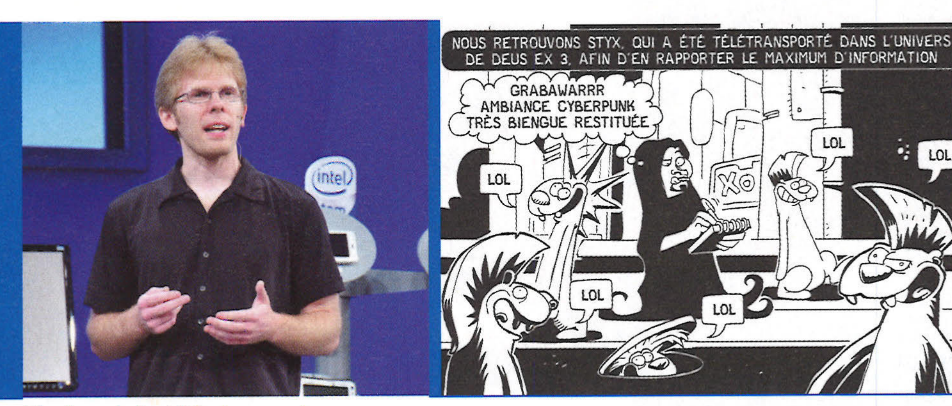
Le Core i7 était, bien entendu, à l'honneur, la puce qui sortira au mois de novembre était à peu près partout sur les stands de l'IDF. Comme on vous a déjà à peu près tout raconté dessus, on n'y reviendra pas, si ce n'est pour vous dire de mettre 280 euros de côté si jamais vous voulez faire partie des premiers élus. C'était également pour Intel l'occasion de nous raconter des choses sur Larrabee, son projet de cartes 3D prévu pour l'année prochaine. Dans le dernier numéro, nous vous parlions du concept original: utiliser un tas de cœurs de Pentium (les vieux, oui) auquel on a greffé une grosse unité de calcul dédiée à la 3D. La particularité étant que Direct X et OpenGL sont « virtualisés »: pas d'unités dédiées à une fonction particulière, la puce est généraliste. C'est probablement un frein aux performances sur le début, mais un avantage sur le long terme pour la flexibilité. Intel peut ainsi ajouter de nouvelles versions de Direct X par la suite.Pat Gelsinger a ainsi confirmé viser ce qui se fera de mieux chez Nvidia et ATI à la sortie de leur carte. Un ingénieur d'Intel nous a confirmé qu'ils avaient estimé la performance que pourraient proposer ces cartes, après avoir ajouté 40 % de marge due à l'inefficacité de leurs premiers pilotes, et pris encore 20 % de marge pour les dépasser. Ils sont ultra-confiants, et l'on attend franchement de voir les premières démos. On n'aura pas manqué la présence de John Carmack et sa petite phrase qui voulait tout dire « je crois qu'on va encore plus travailler ensemble bientôt » suivi d'un gros sourire. Le geek n'est pas subtil.



Le président de Dreamworks venait nous parler de l'avenir des films en 3D.

Sexy Sexy Drive

Du côté des produits que l'on a envie d'avoir dans son PC, il y a les SSD. Intel fait son entrée sur le marché avec le X25-E, modèle ultra-haut de gamme avec des débits annoncés de 250 Mo/seconde en lecture et 170 en écriture. Soit largement au-dessus de ce que propose la concurrence. Plus proche de nos prix, il y a le X25-M qui utilise des puces de type MLC. Ici, toujours 250 Mo/sec annoncés en lecture et « seulement » 70 en écriture. 80 Go de bonheur pour les joueurs riches, il faudra compter environ 500 euros pour se l'offrir. Ou attendre que cela baisse.



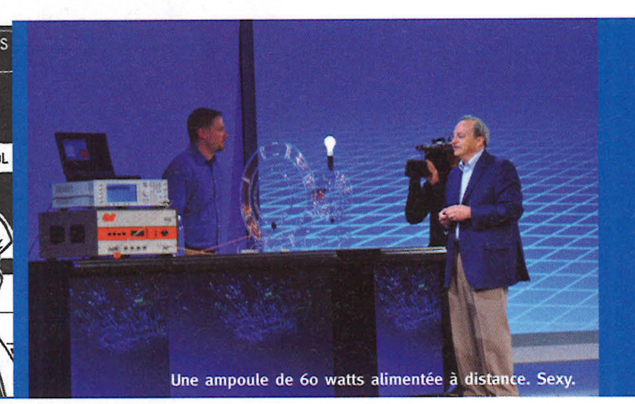
John Carmack chantait les louanges du programme développeur d'Intel pour les studios de jeux vidéo. T'en fais pas John, tu l'auras avant tout le monde ton Larrabee...

Radio Gaga

C'est souvent du côté de la recherche que l'on voit les choses les plus intéressantes, comme une démonstration de courant sans fil. L'idée est de pouvoir alimenter un périphérique à distance en transmettant l'énergie sous forme d'onde, dirigée entre les deux appareils, sans que cela soit nocif pour nos cerveaux. On a pu voir une ampoule de 60 watts alimentée à une trentaine de centimètres de distance par le biais de deux antennes. Le plus impressionnant, c'est la conservation de l'énergie par le procédé : 75 % de l'énergie est récupérée par le récepteur sur ce prototype, ce qui est franchement sympathique. D'ici trois à cinq ans, elle pourrait se retrouver dans nos portables et autres gadgets mobiles qui se chargeraient à distance quand ils sont posés sur notre bureau. Avouez que ça fait rêver. D'autres démonstrations amusantes étaient présentées, comme les interfaces neuronales. Un petit casque que l'on place sur la tête permet de « lire » ce que veut notre cerveau. Un petit jeu était présenté où l'on commandait son personnage dans un MMO de la sorte, de quoi ravir les joueurs de WoW un peu feignants. On aura également retrouvé le concept de pâte à modeler numérique qui nous avait été présenté, il y a deux ans. L'idée est de créer des tas de minuscules petits processeurs capables de se placer les uns par rapport aux autres dans l'espace pour créer des « objets ». Intel a annoncé ici plusieurs avancées sur ce qu'ils appellent des Catom (Claytronics Atom) puisqu'ils ont réduit leur taille du niveau d'une balle de tennis à des « robots » d'un millimètre.

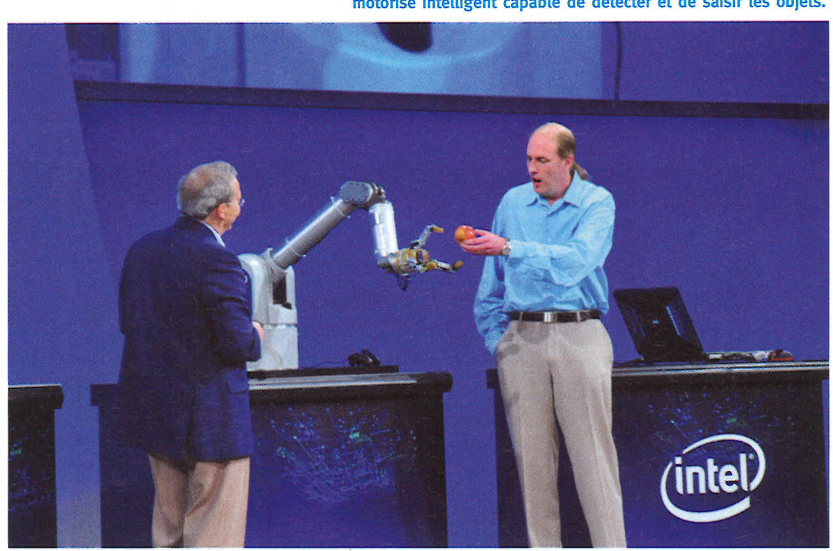
Vers la singularité

Le chef de la recherche chez Intel, Justin Rattner, nous a laissé sur une pensée curieuse, celle de la singularité. Pour ceux qui ne sont pas fans de science-fiction, cela décrit le moment où un ordinateur aura une puissance de calcul équivalente à celle du cerveau humain, un point au-delà duquel les machines nous dépasseront. Pour nos générations bercées à coups de Terminator, on imagine tout de suite que cela va mal se passer. On ne va pas parler de cette question qui ne se posera pas avant 2050, ce qui nous intéresse, c'est la route jusque-là. Cela va nous donner des ordinateurs capables d'interagir plus intelligemment avec nous et surtout de comprendre les informations. De quoi créer un nouvel Internet où les machines trieront les liens qui ne nous intéressent pas dans Google par exemple, ou qui sauront où trouver ce fichier que vous avez sauvé dans un recoin de vos disques durs. Même si cela finit en Terminator dans 40 ans, avouez qu'un ordinateur plus intelligent, ce serait sacrément bienvenu.



Une ampoule de 60 watts alimentée à distance. Sexy.

Pour ceux qui douteraient encore qu'Intel causera la fin du monde, un bras motorisé intelligent capable de détecter et de saisir les objets.



ABONNEZ-VOUS À joystick

et plongez au coeur d'un univers barbare !



POUR VOUS
72€
SEULEMENT

soit + de 50 % de réduction !



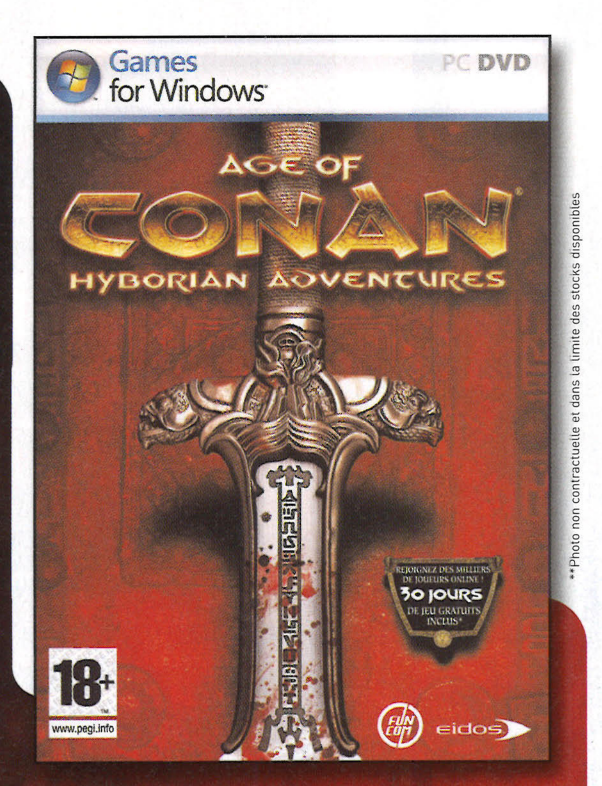


**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

Joystick (1 an/13 n°)	90,35€*
+ Le jeu AGE OF CONAN® (version PC)	49,90€**
Total	~~140,25€~~

LE PREMIER MMORPG NOUVELLE GÉNÉRATION QUI VOUS PROPULSE DANS UN UNIVERS GRANDIOSE ET BRUTAL !

eidos

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N^os^** **+ le jeu AGE OF CONAN®** (version PC) pour **72€** au lieu de **140,25 €***.

P211

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**
❑ CB n° ____
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ____
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: ____ Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: ____

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.**

Future MEDIA WITH PASSION

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Vous pouvez acquérir le jeu " AGE OF CONAN®" au prix de 49,90 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/08.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

Nvision 2008
Sous le soleil

Tout constructeur a droit à son Salon informatique majeur! Voilà comment pourrait débuter la charte des droits des constructeurs informatiques, si elle existait. À défaut, Nvidia a décidé de prendre les choses en main et d'organiser lui-même son propre Salon. On n'est jamais mieux servi que par soi-même.

C_Wiz

IL S'AGIT D'UNE SOCIÉTÉ DOMINÉE PAR LE BUSINESS D'IMPLANTS CYBERNÉTIQUES CENSÉS BOOSTER LES CAPACITÉS DE CHACUN

BONJOUR MON JEUNE AMI, JE CHERCHE LA DIRECTION DE LA PLUS PROCHE MÉGACORPORATION / SOCIÉTÉ SECRÈTE AFIN DE DÉJOUER LEURS PLANS DE CONQUÊTE DU MONDE

LOL

GRARGR ! IMPLANT DE TRADUCTION SPONTANÉE TOULOUSAIN-FRANÇAIS FONCTIONNE À MERVEILLEURGUEGREU

À force d'entendre parler de l'Intel Developer Forum (IDF), certaines sociétés deviennent un peu jalouses. Parce qu'elles voudraient, elles aussi, un salon majeur où l'on ne discute pas que des futurs produits d'un constructeur, mais aussi et surtout du futur de tout l'univers informatique. Ce genre d'événement est plus facile à monter quand le constructeur en question est tellement gros et puissant que strictement personne n'ose se fâcher avec. Enfin, quand je dis personne...



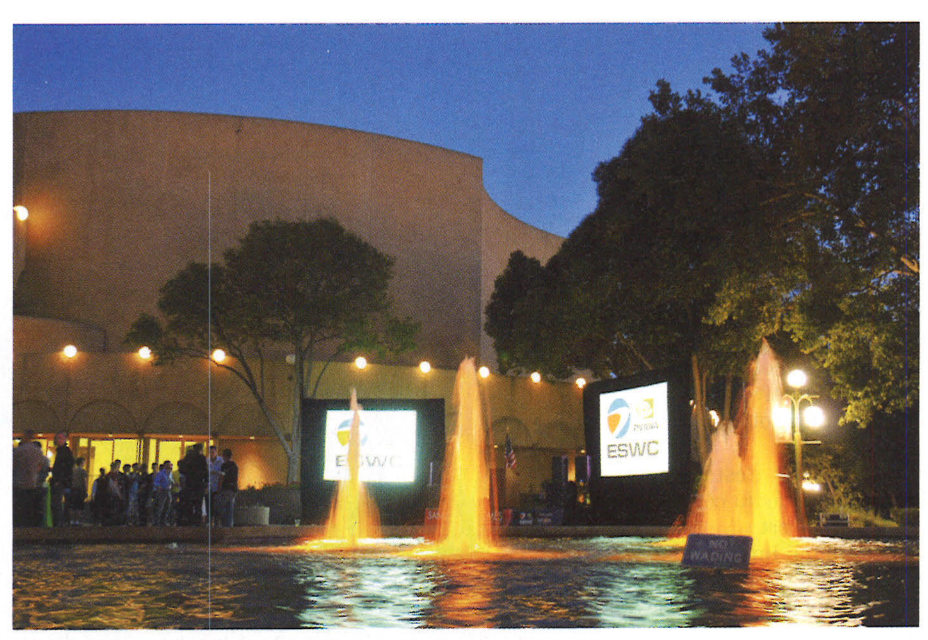
Hé, toi, tu ne serais pas le Monsieur Lam qui œuvrait dans Joystick?

Courage ou témérité ?

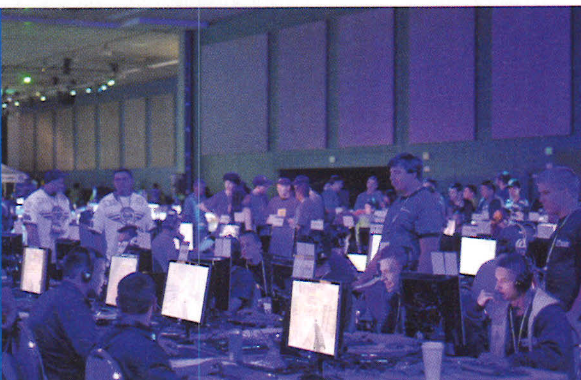
Chez les gens de Nvidia, ça n'a jamais été un problème de défier l'ordre établi. C'est quasiment leur mode de vie. Pour la première Xbox, ils ont failli se fâcher avec Microsoft en refusant de baisser les prix des composants qu'ils fournissaient. Il fallait oser, et officiellement à Redmond, personne ne dit qu'il faudra passer sur leur corps mort pour qu'ils se remettent à travailler avec Nvidia. Officiellement, du moins. Avec Intel, Nvidia a aussi essayé le bras de fer. Le patron de Nvidia clamait haut et fort qu'il ne voulait pas payer la « taxe » imposée par le fondeur pour avoir le droit de vendre des chipsets. Ou de dire que les CPU ne servaient pas à grand-chose dans la 3D. À quelques mois de l'arrivée de Larrabee, ce Nvision était une occasion en or pour Nvidia de montrer sa (N)vision (haha!) du futur.

Game-vision

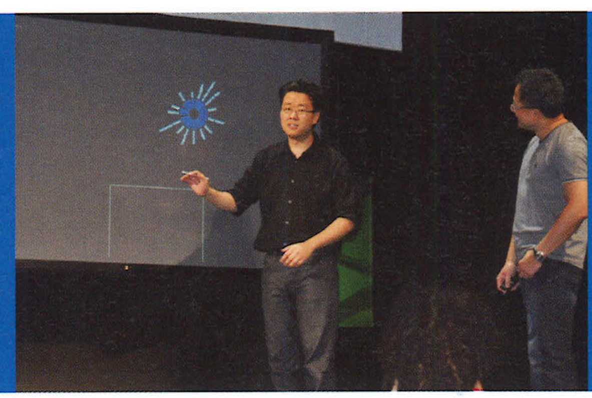
Monter un grand Salon d'informatique est un acte d'émancipation. Et pour mettre toutes les chances de son côté, Nvidia a voulu faire les choses en grand en mélangeant des choses qui sont, en apparence, diamétralement opposées. Tout d'abord, il y avait la grande finale de l'ESCW que Savonfou a amoureusement couvert pour vous en se gavant de ses habituels champignons. Pour accompagner les joueurs professionnels, il y avait également une « GeForce LAN » (Radeon interdites?), ou tout un chacun dans la région de San José pouvait venir jouer avec sa machine (Bring Your Own Computer) et participer à différents concours.



La soirée de lancement du Nvision était dédiée à la coupe du monde des sports électroniques.



La GeForce LAN en action.

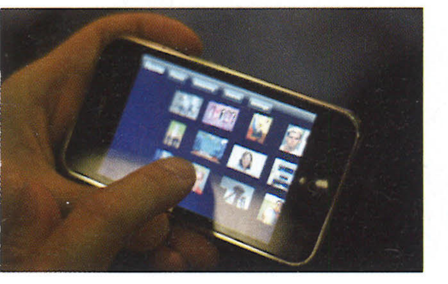


Jeff Han de Perceptive Pixel faisait la démonstration de son très impressionnant écran multitouch.



Jen-Hsun Huang, co-fondateur et CEO de Nvidia.

Petite curiosité croisée dans les allées, une version iPhone de Piclens, le plugin pour Firefox qui n'a jamais été autant à son aise ici.



Tout ça était sympathique, mais ce n'était qu'une petite partie de l'événement.
Nvidia souhaitait également attirer des professionnels avec une série de sessions techniques. Sur des sujets assez variés, certains planant à quelques kilomètres au-dessus de nos têtes, comme ceux dédiés à l'automobile. On rigole, mais il y avait des gens de chez BMW, Audi et Volkswagen qui venaient discuter de comment intégrer de la 3D dans leurs véhicules. Des histoires de GPS et de cartographie 3D par exemple, des tableaux de bord complètement digitaux ou des systèmes d'aide à la conduite. Nous, on aura surtout retenu qu'il y avait une Maserati sur les stands. Et que les codeurs de Futuremark ont développé un benchmark pour bagnoles. Avant de vous parler des autres sessions techniques, on se doit de parler de ce qui était assurément le point d'orgue de ce Nvision : la présence d'un paquet de stars. Présents dans des keynotes ou des événements spécifiques, ces invités de luxe venaient mettre un peu de piment dans l'événement. Et il y avait du lourd, comme, par exemple, Buzz Aldrin qui venait présenter un film d'animation en 3D, Fly me to the Moon. Particularité : il a été développé uniquement pour être vu en stéréoscopie (les fameuses lunettes qui créent une impression de profondeur). On ne dira rien sur le film, si ce n'est qu'il est belge.

Plus haut

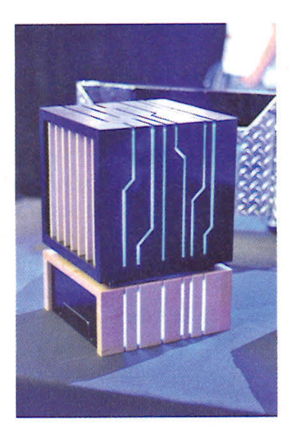
Avoir un astronaute sur scène, c'est bien et deux, c'est mieux. Pour parler de la manière dont la NASA utilise la 3D, on a pu voir aussi une des chevelures les plus rétro de l'univers, Eileen Collins. Cette dernière est accessoirement la première femme à avoir dirigé une mission de navette spatiale. Elle venait présenter un produit suédois baptisé Uniview. Développé en collaboration avec la NASA, il s'agit d'un outil qui regroupe la totalité des bases de données d'images récupérées au fil des années par l'agence spatiale américaine. On peut donc explorer l'univers, dans le temps et dans l'espace, et revivre les différentes missions, le tout bien entendu dans une 3D parfaite. Je vois déjà nos trois lecteurs fans d'astronomie hurler en disant que Celestia, logiciel open source et gratuit, fait à peu près la même chose. Dans les grandes lignes, on vous l'accorde, Uniview regroupe cependant un peu plus de données et vise, avant tout, le monde éducatif.
On passera sur la présence de Kyle Busch, pilote de Nascar, ou des présentateurs de Mythbusters (émission sur la chaîne Discovery qui tente de démonter des légendes urbaines à coups d'explications scientifiques et d'effets spéciaux) pour parler de la session qui nous aura le plus marqués, un des responsables des effets spéciaux de la (géniale) série Battlestar Galactica qui venait nous raconter comment ils travaillaient. Premier constat, ils bossent avec de tout petits moyens, environ 125 000 dollars par épisode, vraie bouchée de pain. Ensuite, leur salle de serveurs de calcul est en réalité une série de petits PC dans des boîtiers Shuttle. Cela casse un peu le mythe. Côté logiciel on retrouve Lightwave et Fusion, des classiques même s'ils ont moyennement la cote en ce moment. D'autres petits détails amusants ont été distillés, comme le fait qu'ils se contentent de calculer les images à moitié de la résolution HD, et qu'on n'y voit que du feu. Et comme on ne s'appelle pas Télestar, on va arrêter là pour vous parler de la session technique la plus ultime.

DirectX 11

C'est un employé de Microsoft, Kevin Gee qui la tenait. Dans une salle bondée de développeurs et de journalistes, il nous a raconté pour la première fois en public ce

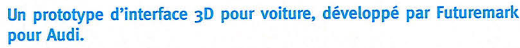


La demoiselle qui se fait embrasser par Jen-Hsun ? Tricia Helfer, surtout connue pour jouer le rôle de Cylon 6 dans Battlestar Galactica.



Le concours de boîtiers montrait quelques designs particulièrement sympathiques.

que contiendrait la prochaine version de l'API 3D. Il y a des choses dont on vous a déjà parlé, comme la « tesselation ». Un principe qui permet de générer à la volée des détails de géométrie. Les cartes d'ATI le proposent depuis longtemps, même si aucun jeu ne les utilise. Cela changera avec Direct X 11. Autre grande nouveauté, un type de programmes en sus des vertex, geometry et pixels shaders. Il s'agit des « compute shaders », qui, comme leur nom l'indique, servent juste à calculer. C'est une tentative pour fédérer le monde du GPGPU, un sujet houleux dont on vous reparlera.
L'autre grande annonce qui ravira AMD, c'est le fait que le rendu 3D sera enfin multithreadé du côté de Direct X et des drivers. Aujourd'hui, c'est la fréquence du processeur central qui limite généralement les performances d'une carte 3D haut de gamme, seul un cœur étant dédié aux calculs 3D. Avec DirectX 11, les choses vont changer et les processeurs à quatre cœurs (ou plus) vont enfin



Un prototype d'interface 3D pour voiture, développé par Futuremark pour Audi.





La belle chevelure d'Eileen Collins à droite, astronaute de son état, qui montrait l'usage de la 3D pour contrôler les sondes envoyées sur Mars.

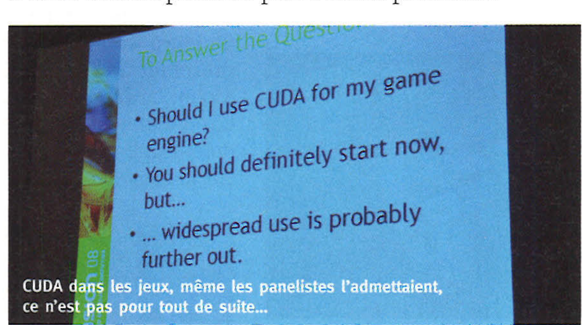


Quelques protestataires distribuaient des tracts sur les problèmes de fiabilité des GPU Nvidia dans les portables...

prendre de l'intérêt dans les jeux, ce qui va franchement soulager le papa des Phenom.
Autre bonne nouvelle, DirectX 11 sera disponible pour Windows Seven et pour Windows Vista. En fait, non, il manque XP pour que ce soit une bonne nouvelle. Les premières bêtas sont attendues pour le mois de novembre, la version finale au milieu de l'année 2009.
D'autres sessions techniques s'intéressaient à CUDA, la technologie de Nvidia qui permet d'utiliser ses cartes pour faire autre chose que de la 3D. Quelques applications intéressantes dans la recherche scientifique et dans l'industrie sur lesquelles on passe pour parler de l'application dans les jeux. De ce côté, c'est moins convaincant, les sessions que nous avons vues sur le sujet avaient beaucoup de mal à cacher les deux problèmes principaux de ce genre de technique. Le premier est le fait que l'on pique des performances en 3D, ce qui n'est pas forcément joyeux. Ensuite, CUDA est limité aux puces de chez Nvidia, ce qui ne motive pas les développeurs de jeux qui n'ont pas envie de supporter des choses propriétaires.
À quelques encablures de Direct X 11, il semble trop tard pour que CUDA puisse s'imposer dans les jeux.

No vision ?

Vous l'aurez remarqué, on parle beaucoup de 3D, mais pas forcément de produits Nvidia. Pourtant Jen Hsun Huang, grand patron du constructeur, était bien présent sur scène pour lancer l'événement. Une conférence dans laquelle il nous aura parlé de Google Earth, du jeu/réseau social asiatique Nurien, ou de la manière dont les retransmissions télévisées incrustent des marquages en 3D pour aider à la compréhension de certains sports. Pas inintéressant, mais on s'attendait à autre chose. Comme à entendre parler un peu d'avenir, des grandes orientations que prendra Nvidia, des rumeurs de l'arrêt de son activité chipset, des problèmes de mort prématurée de certaines puces (les GeForce 8600 notamment) dans les portables, des futures puces 3D, et de ce qu'ils préparent pour contrer Larrabee, l'assaut prévu pour l'année prochaine par Intel sur la 3D. Pas un mot, même dans la session de question/réponse réservée à la presse, il n'a rien lâché. On a donc un petit sentiment d'inachevé avec ce Salon qui reste malgré tout une réussite. Nvidia a, par contre, loupé une occasion fantastique de faire passer un message et de montrer, comme le font les vrais grands, sa vision pour les années à venir. Ce sera peut-être pour l'année prochaine ?



CUDA dans les jeux, même les panelistes l'admettaient, ce n'est pas pour tout de suite...



Intel fait partie de ceux qui n'annoncent que 5 années de vie pour leurs disques, qu'ils soient de type SLC ou MLC.

C'est quoi LES SSD 2E PARTIE

Pour atteindre une densité de 128 Go dans un format aussi petit, pas le choix, il faut en passer par les puces de type MLC pour Samsung.



Oui, je sais, on a déjà parlé des Solid State Drive dans ces colonnes, mais il est temps aujourd'hui d'aller un peu plus loin dans la technique pour comprendre les différences entre les multiples modèles qui commencent à débarquer. Promis, ça ne fera pas mal.

C_Wiz



Chez Sandisk, un des rois du marché des SSD, les MLC sont également à l'honneur.

On vous avait déjà expliqué le concept de base des SSD : prendre un tas de puces de mémoire flash, les coller les unes aux autres, et appeler ça un disque dur. L'avantage est d'avoir un disque où il n'y a pas de parties mobiles, afin d'améliorer la fiabilité. La mémoire a également le très gros avantage d'avoir des latences réduites. La latence, c'est le temps nécessaire pour trouver une donnée au hasard sur un disque. Sur un disque dur classique, c'est de l'ordre d'une grosse dizaine de millisecondes. Avec un SSD, on est sous la milliseconde. C'est mieux pour accéder à plein de petits fichiers. Pour en lire de gros, c'est la bande passante en lecture et en écriture qui compte.

Cellulite

Il existe des tas de mémoires flash différentes. De la clef USB que vous avez trouvée en cadeau dans votre paquet de céréales à celle qui équipe un SSD à 1000 euros, il y a souvent une marge. La première différence concerne la durée de vie des puces. Elle est estimée en cycles d'effacement pour les blocs. En effet, les puces mémoire sont composées d'un paquet de petits transistors qui retiennent les informations. Ils sont regroupés par paquets, on appelle cela des blocs, et ces blocs vont fonctionner ensemble pour un tas de raisons. Pour pouvoir écrire une donnée sur une des cellules, il faut effacer le bloc, et tout réécrire. Chaque cycle d'écriture coûte donc assez cher en matière de durée de vie.

SLC, MLC, ETC...

Pour estimer la durée de vie, il faut connaître le type de cellule utilisé. Il y a deux types assez simples, les SLC (Single Level Cell) et les MLC (Multi Level Cell). Dans le premier type, chaque cellule stocke un seul bit, tandis que les MLC en stockent 2 (voire plus dans certains cas). Un disque MLC va donc avoir, de facto, une densité plus importante. Pour ce qui est des performances, MLC et SLC sont généralement au même niveau en lecture. Pour ce qui est des écritures par contre, les MLC sont pénalisés, pouvant aller jusqu'à moitié moins vite (ce qui, si l'on y réfléchit, est presque logique). Et la durée de vie dans tout ça ? On l'estime à 100 000 écritures par bloc sur un SLC et... 10 000 sur un MLC. Cela paraît ridiculement faible, et quelque part, ça l'est. Cependant pour éviter que les blocs de mémoire claquent trop vite, les constructeurs de SSD intègrent des astuces dans leurs contrôleurs. Le premier est de compter combien de fois on a écrit sur chaque bloc. Cela permet ainsi de suivre les blocs qui vieillissent et de ne pas trop les utiliser. En combinant cette technique avec d'autres, les constructeurs arrivent à augmenter significativement la durée de vie des disques. Certains en profitent pour annoncer des millions d'heures d'utilisation possible. Sachant qu'en plus des cycles d'écritures, la mémoire flash arrive à perdre sa charge au bout de plusieurs années, les gens consciencieux estiment plutôt la durée de vie de ces disques à 5 années.

ATI Radeon HD

Jouer pour 70 euros?

Pas de connecteur d'alimentation pour cette carte qui ne chauffe pas et ne fait pas de bruit.

Dans le métier des testeurs de cartes graphiques, on a un nom pas très sympathique pour les modèles à moins de 100 euros. On appelle ça les cartes pour jouer aux Sims car, très souvent, c'est le seul jeu qui y tourne à peu près correctement.

C_Wiz



Attention à bien choisir vos modèles de cartes 3D dans cette tranche de prix, si vous ne voyez pas DDR3 ou GDDR3 sur la boîte, fuyez!

Configuration de test

- Processeur Intel Core 2 Extrême QX9770 (3.2 GHz)
- Carte mère Asus P5E3 Deluxe (X38)
- 2 x 2 Go de DDR3 Corsair (CAS 7, 1600 MHz)
- Disque dur Samsung Spinpoint F1 (1 To, 32 Mo cache)
- Microsoft Windows Vista (SP1)

Je sais, dit comme ça, c'est cruel, mais bien souvent il est difficile de trouver une carte sous les 150 euros capable d'animer les jeux que l'on aime vraiment. Et pour 150 euros, on a en règle générale des produits un peu castrés par rapport aux bons hauts de gamme. Parfois cependant, un constructeur sort des rangs pour proposer une bonne affaire. C'est le cas d'AMD qui, sous la pression, nous a sorti des Radeon HD 4850 disponibles pour environ 140 euros. Des cartes quasi haut de gamme à prix serré, c'est le genre d'affaires sur lesquelles on vous conseille fortement de sauter. D'ailleurs si l'on en croit les chiffres des différents revendeurs pendant l'été, vous avez été un paquet à craquer. Reste que 140 euros, c'est encore beaucoup d'argent et tout le monde n'est pas un multimillionnaire comme Yavin (comment ça, vous ne saviez pas?). AMD lance donc une nouvelle carte, la HD 4670 qui vient se battre autour des 70 euros. De quoi jouer à quelque chose?

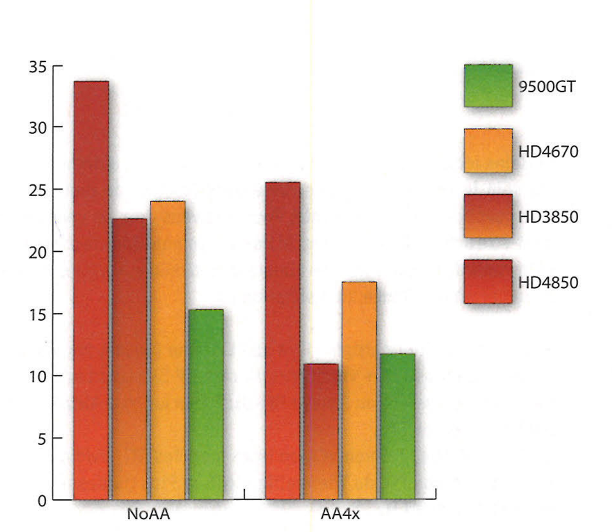
Le monde des arnaques

Avec vous, je ne mâche pas mes mots, alors autant vous dire la vérité: le marché des cartes sous les 100 euros est un copieux monde d'arnaque. Si, sur les modèles de milieu et de haut de gamme, ATI et Nvidia essayent de tenir en laisse leurs partenaires, sur l'entrée de gamme, ils peuvent faire à peu près ce qu'ils veulent. On trouve donc sur le marché des cartes dont les fréquences sont amputées, d'autres qui utilisent de la vieille mémoire de type DDR2, sans oublier les cartes qui vantent un giga de mémoire vive, quantité totalement inutile sur un modèle d'entrée de gamme. Mais la quantité de mémoire fait vendre auprès de ceux qui ne suivent pas l'actualité. Et ils en profitent, ces scélérats.

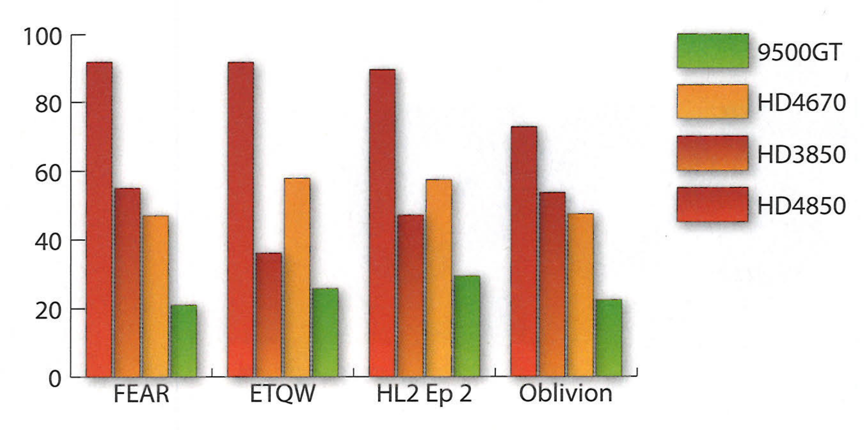
Pour la Radeon HD 4670, AMD nous a fourni un modèle de référence qui correspond à ce que l'on devrait trouver sur le marché pour 70 euros. Du côté des caractéristiques, on retrouve 64 unités vectorielles (contre 160 sur les 4850/70). Les unités ROP (qui s'occupent de recoller tous les triangles pour nous faire une jolie image) sont amputées de 16 à 8, et le bus mémoire de 256 à 128 bits. Cela divise beaucoup par deux, sauf du côté des unités de textures ou AMD en laisse 32 sur 40. Globalement, ça ressemble assez à une Radeon HD 3850, l'ancien milieu de gamme d'ATI, si ce n'est que ce dernier disposait du double d'unités ROP et de bande passante. La nouvelle venue compense par des fréquences un peu plus élevées: 750 MHz pour le GPU, et 1 GHz pour la mémoire.

J'ai des dés, rrrr

Parlons-en d'ailleurs de la mémoire, il s'agit, sur le modèle que nous avons testé, de GDDR3, la mémoire que l'on retrouve sur les modèles honnêtes. C'est ce dernier qu'il vous faudra chercher si vous craquez pour l'une de ces cartes, car d'autres déclinaisons existeront. Certaines cartes embarqueront de la DDR2 afin de baisser les coûts (il se passe la même chose sur les cartes équivalentes chez Nvidia, les 9500 GT). AMD a cependant ajouté un petit plus sur le RV730, la puce qui anime sa carte: un contrôleur mémoire capable de gérer de la DDR3.

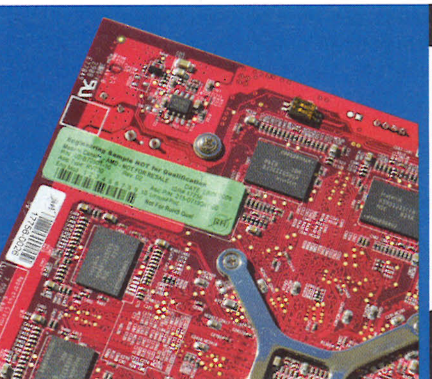


Performances sous Crysis en 1280 par 1024, mode High, avec et sans anti-aliasing



Performances dans les jeux en 1680 par 1050, anti-aliasing 4x, filtrage anisotrope 16x

Les puces mémoire de chez Hynix sont de type GDDR3 sur cette carte.





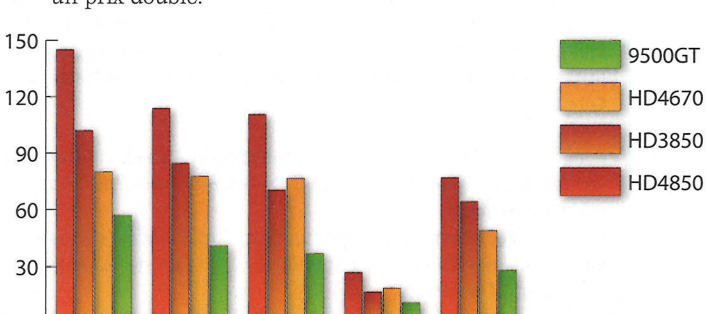
Une initiative intéressante qui permet de faire baisser le coût des cartes d'une dizaine d'euros. Tant que l'on n'en aura pas testé une, on vous conseille de rester sur des modèles GDDR3.

9500 GT Quid de la compétition pour 70 euros? Il n'y a généralement pas grand-chose à se mettre sous la dent de ce côté. Chez Nvidia, il s'agit de la 9500 GT, nous l'avons testée dans sa déclinaison GDDR3. Elle reprend 8 groupes de quatre unités scalaires, 8 ROPs, et un bus mémoire de 128 bits. On est très proches des caractéristiques d'une 8600 GT et pour cause: c'est quasiment la même chose. Nvidia a cependant augmenté les fréquences, on passe à 550 MHz pour le GPU et 800 MHz pour la mémoire. Cela reste assez peu élevé, en dessous d'une vieille 8600 GTS par exemple qui n'était déjà pas un foudre de guerre. Si l'on compare les caractéristiques, on peut voir que grosso modo, la 9500 GT va être handicapée par sa puissance de calcul et par sa mémoire. Et donc, on ne va pas trop s'étonner des scores que l'on vous montre. Ça ne fait pas que ressembler à une punition, la 4670 met deux vents à la 9500 GT, c'est aussi simple que ça. Nvidia va devoir revoir sa politique tarifaire s'il veut rester compétitif. Comme il n'y avait pas trop de match dans cette tranche de prix, on a pris deux autres cartes pour vous montrer où se situe la 4670 par rapport à des cartes plus musclées. Elle ne démérite pas face à la 3850 qui coûte encore une centaine d'euros, en se plaçant devant dans Enemy Territory, Half Life 2 et même le méchant Crysis. Pour Oblivion et F.E.A.R., la bande passante mémoire plus élevée de la 3850 lui permet de rester devant. Par rapport à la 4850 qui coûte deux fois plus cher, la 4670 s'en sort assez bien en 1280 par 1024, dès que l'on augmente la résolution, par contre, les écarts se creusent, ce qui est un peu normal.

La réponse est oui Globalement, l'arrivée de cette Radeon HD 4670 est une bonne nouvelle. D'abord parce que pour une fois, un constructeur ose pousser un peu les caractéristiques d'un produit à 70 euros. Pour une fois, en effet, on peut activer l'anti-aliasing sans avoir droit à une chute de performances énorme, ce que l'on voit sur la 9500 GT, par exemple. La 4670 profite en prime de la nouvelle architecture DirectX 10.1 qui est très efficace quand on active l'anti-aliasing. Cela lui permet de se démarquer dans certains cas de l'ancien milieu de gamme d'ATI, la 3850. Une carte qui coûtait encore 150 euros, il y a quelques mois de cela. Si votre budget est serré et que vous ne pouvez pas vous permettre de dépenser plus de 100 euros dans une carte 3D, la Radeon HD 4670 est faite pour vous, elle n'a pas de concurrente et est capable de faire tourner convenablement les jeux, y compris sur un écran 22 pouces. Si vous pouvez vous le permettre par contre, la Radeon HD 4850 reste notre recommandation pour sa puissance brute... malgré un prix double.

LES CARTES EN BREF

	Radeon HD 3850	Radeon HD 4850	Radeon HD 4670	GeForce 9500 GT
Unités	64 x 5	160 x 5	64 x 5	8 x 4
Fréquence GPU (MHz)	670/670	625/625	750/750	550/1400
Fréquence mémoire (MHz)	830	993	1000	800
Bus mémoire (bits)	256	256	128	128
Prix (euros)	100	140	70	70



Performances dans les jeux en 1680 par 1050, sans anti-aliasing, filtrage anisotrope 16x



top HARD

Acheter un PC, c'est un peu comme choisir ce que l'on met au-dessus de sa pizza. Il y a des tas de bons ingrédients, mais tout ne va pas forcément ensemble. Chorizo/cœurs de palmiers/saumon, c'était une super mauvaise idée, par exemple...

C_WIZ

Le moniteur

2010 sera l'année de l'OLED. C'est ce qui se dit en ce moment. Ça me rappelle quand on m'avait dit que 1999 serait l'année de l'OLED. Depuis, j'ai quelques cheveux blancs qui ont poussé. À votre place, je ne me ferais pas trop d'illusions, d'autant que, pour un usage sur PC, les LCD font bien l'affaire. Coup de cœur pour le PLE2403WS de Iiyama pour ceux qui ont 350 euros à mettre dans un écran 24 pouces. Soit l'univers entier ! D'ailleurs, je ne comprends pas que vous ne soyez pas déjà parti chez votre dealer habituel...

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10e), environ 190 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-4 (16/10e), environ 170 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10e), environ 199 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2030 WM (5 ms, 16/10e), environ 240 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2255WM (5 ms 16/10e), environ 300 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10e), environ 260 euros TTC.

Le processeur

Soyons clairs, si vous êtes prêt à mettre 283 euros dans un processeur et que vous vous sentez capable d'attendre le mois de novembre, n'achetez pas tout de suite. Parce que les Core i7 seront des nôtres. Enfin, surtout des vôtres. Si, par contre, vous ne voulez pas mettre ce prix, ce que l'on comprend totalement, vous pouvez vous jeter sur les Core 2 actuels.

Config 1 : AMD Phenom X4 9750 (2,4 GHz/Socket AM2+), 150 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7200 (2,53 GHz/FSB 1066/Socket 775), 100 euros environ.
Config 2 : AMD Phenom X4 9850 (2,5 GHz/Socket AM2+) 180 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 160 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom X4 9950 (2,6 GHz/Socket AM2) 210 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8600 (3,33 GHz/FSB 1333/Socket 775), 210 euros TTC environ.

Le refroidissement

Certains lecteurs s'interrogent pour savoir si on les aimera encore s'ils utilisent le ventilateur qui est livré dans la boîte de leur processeur. Une question très intéressante. Pour tout vous dire, on vous regardera peut-être un peu différemment. Mais c'est comme dans le conte du vilain petit canard, au final, on vous aimera quand même. Un jour, vos oreilles réclameront du silence, tout simplement.

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

La Ram

Entre 80 et 90 euros pour 2 Go de DDR3, c'est magique. Les prix sont tellement bas que l'on vous conseille fortement d'y passer. Deux fois 1 Go sont une bonne base de départ, vous aurez toujours la possibilité d'en rajouter par la suite. Pour la DDR2, par contre, vu les prix, autant acheter 4 Go. Au moins un des quatre ne servira à rien, et dans l'absolu, les jeux ne savent pas utiliser plus de 2 Go. Mais, à ce prix-là, ce serait dommage de se priver.

Configs 1 et 2 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 85 euros TTC.

La carte vidéo

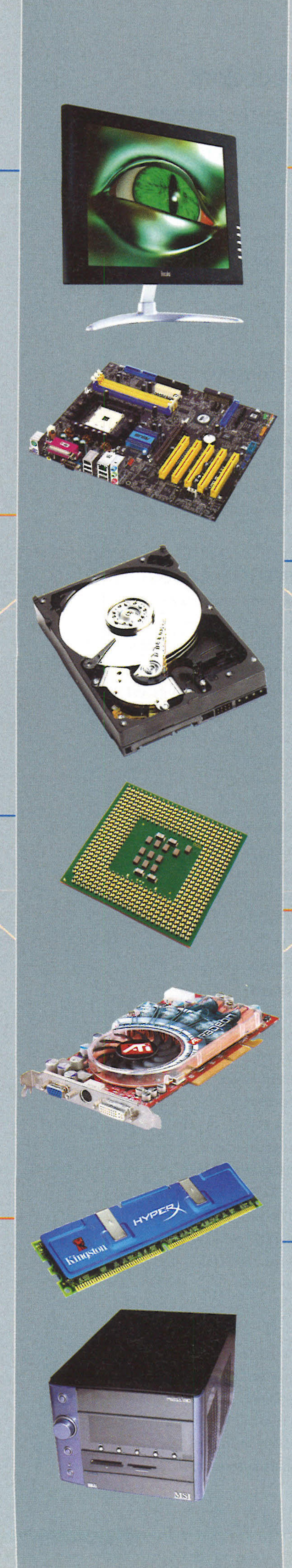
Si vous comparez les prix des cartes ATI Et Nvidia que nous avons mises dans notre top, vous allez peut-être vous dire que nous ne savons pas mettre face à face des produits équivalents. La vérité, c'est que nous avons choisi dans la gamme de chacun des constructeurs les trois produits qui font sens à nos yeux. Pour les possesseurs d'écrans 30 pouces par exemple, la GTX 280 a notre faveur sur la 4870 X2, sauf si seules les performances vous intéressent.

Config 1 : ATI Radeon HD 3870 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4850 512 Mo (PCI Express), environ 150 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 250 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4870 512 Mo (PCI Express), environ 240 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 280 1024 Mo (PCI Express), environ 380 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Un des directeurs de Samsung a prédit au Blu-Ray encore cinq années à vivre. En rajoutant comme pour s'excuser que 2008 était l'année du Blu-Ray. Si je rajoute que le monsieur en question dit que l'avenir des écrans est aux OLED, je me dis que, finalement, il est aussi doué en prévisions que ma factrice. Celle qui n'a pas prédit que j'attends avec impatience mes capsules de café, là.

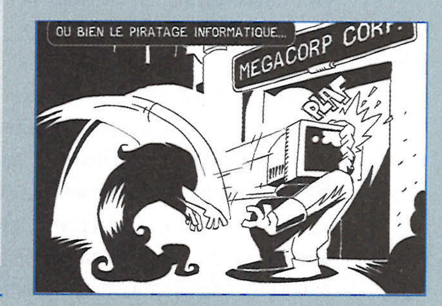
Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 30 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Pioneer BDC-202 BK (Serial ATA), environ 130 euros TTC.



La carte mère

Ça baisse du côté de la DDR3, ce qui fait que l'on va s'intéresser à des modèles comme la P5K3 ou la P5Q3 chez Asus plutôt qu'aux modèles conseillés dans le Top. Ce sont les mêmes, au support de mémoire près. Si votre cœur bat pour AMD, la question ne se pose pas vraiment. Les 780G ont la cote, tout comme les 780GX qui vont tranquillement remplacer les 790FX. Dans le doute, prenez un 780G (ou GX si vous en trouvez).

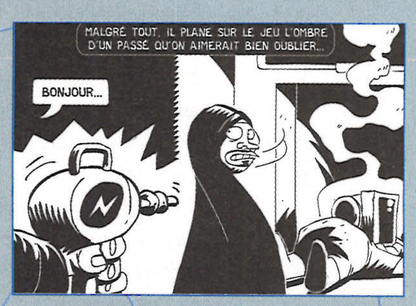
Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G / Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX / Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35/Socket 775), environ 90 euros.
Config 3 : Asus M3A32-MVP Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P5Q Deluxe (Intel P45/Socket 775), environ 160 euros, ou Asus.

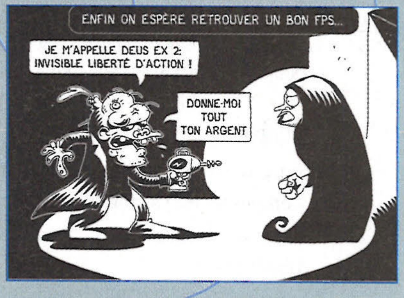


Le disque dur

Certains vendeurs en ligne vous proposent le Spinpoint F1 de Samsung pour 99 euros et 90 centimes. Juste histoire de pulvériser la barre des 100 euros, barre psychologique qui me fait généralement acheter trois disques durs d'un coup. On vous conseille fortement de penser à en faire du RAID, histoire d'améliorer la fiabilité et de booster un peu les performances, parce que si vous attendez encore après les SSD... On en reparlera l'année prochaine pour des SSD abordables, pas avant.

Config 1 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 2 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 1 To (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 100 euros TTC.





Le boîtier

Vous n'avez pas idée comme ça me fait mal de vous conseiller le P182 d'Antec. Littéralement, puisque j'ai trouvé le moyen de me couper dedans, alors que tous les bords sont arrondis et que c'est quasiment impossible. Ce boîtier n'a pas été conçu pour les gens qui changent régulièrement les connecteurs de leurs alimentations modulaires. Il paraît que c'est le genre de choses que les gens normaux font une fois dans l'année au maximum... Si vous êtes dans ce cas, le P182 est très sexy.

Configs 1 et 2 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 3 : Antec P182 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 120 euros TTC



L'alimentation

Radeon HD 4870 X2, un Core 2 Quad QX9770 et une plâtrée de disques durs d'un téraoctet, vous savez combien cela consomme ? Moins de 500 watts. Cela fait relativiser la taille des alimentations qu'il faut acheter. Pour les bonnes marques, on reste sur Seasonic qui est notre chouchou. Ou ses clones chez Corsair, par exemple, qui sont souvent un peu moins chers. Dans la gamme HX, les VX sont un peu bruyantes à nos oreilles.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC. environ 85 euros TTC.

Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.
AGGRO : Aggro signifie rendre agressif. Après avoir renversé du café sur votre boss vous pouvez dire « j'ai aggro le boss ». « J'ai l'aggro du boss » signifie que toute l'agressivité de votre patron plein de café est tournée vers vous. Terme très employé en MMORPG.

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.
BUFF : À ne pas confondre avec un « Bœuf », ni avec un « Beauf », ni même avec l'interjection « bof ». Désigne une amélioration temporaire augmentant significativement les capacités d'un ou de plusieurs personnages.

CAPTURE THE FLAG : Mode de jeu dans lequel les deux équipes opposées doivent ramener le drapeau adverse dans leur camp pour marquer un point.
CASUAL GAMER : Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.
CONSOLEUX : Être étrange, vaguement humanoïde, qui prend un plaisir malsain à toujours jouer sans l'aide d'une souris.
CRACK : Fichier que vous n'êtes pas supposé utiliser puisqu'un crack sert à contourner les programmes de sécurité d'un jeu commercial. Certains malotrus utilisent des cracks pour jouer à des jeux qu'ils n'ont pas payés. Honte à eux !

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.
DPS : Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.
GAME DESIGNER : Personne au métier bien compliqué, chargée de définir les lignes directrices d'un jeu. L'univers, le scénario, et surtout le gameplay, à la base, tout vient de lui.
GEEK/GEEKETTE : Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.
GG : Acronyme de « Good Game » et qui se prononce « Gégé ». Utilisé par les joueurs polis en fin de partie pour signifier à l'adversaire que « l'important, c'est de participer ». Peut également être lancé avant la fin de la partie pour narguer l'adversaire.
GROS BILL OU GROSBILL : Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...
HUD : Head Up Display. Il s'agit de l'interface affichant des informations indispensables : la santé de votre personnage, son nombre de munitions... Les infos à regarder du coin de l'œil pour éviter d'être en train de recharger au moment où un ennemi vous tombe dessus.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.
JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Nights... Voir également RPG.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée les environnements pour qu'ils collent au gameplay et qu'ils soient plaisants.

MAP : Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.

Noob, NOOB : Si vous ne savez pas ce que signifie noob, vous en êtes un. Allez voir la définition de Newbie.
NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.
PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.
PNJ : Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.
PVE : Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.
PVP : Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

QUICK TIME EVENT : Méthode de gameplay qui permet, après avoir appuyé sur la touche adéquate, de voir une séquence mettant en scène le personnage du jeu dans une action prévue pour être jouée à un moment défini. Shenmue, produit par Yu Suzuki chez Sega, est le titre reconnu comme avoir instauré ce type de gameplay. Même si on peut dire que Dragon's Lair en faisait presque autant à son époque (1983)...

RPG : Role Playing Game. Voir JdR.
RTS : Real Time Strategy. Voir STR.
RUSH : Tactique qui implique d'attaquer très rapidement son adversaire. Utilisée principalement dans les RTS.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.
SKILL : Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur.
SPAWN : Indique l'action de renaître. Lorsque votre personnage re-spawn, il réapparaît à un point précis.
STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.
STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TANK : Désigne un personnage dont le rôle est d'encaisser un maximum de dégât pour protéger ses compagnons.
TPS : Télévision par Satellite ou plutôt dans notre cas Third Person Shooter. Jeux de tir à la troisième personne comme GTA, Gears of War...

Lexique



VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+950 VIDÉOS: VIDEOS au 81122
433 861 K2000
433 442 Mr Bean: Coincé dans votre mobile
433 862 L'ogre va vous réveiller, ou pas
433 446 Scarface: Le jacuzzi
433 863 Tuning et jolies filles!
433 864 Mr Bean: Galère aux WC
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81122 (James Bond au 81122)
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK... au 81122 (SRAP 81122)
+9000 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
A fleur de toi 433 448
A la bien 433 865
A little better 433 866
American boy 433 449
Apologize 433 450
Assassin de la police 433 451
Au coeur de la rue 433 452
Beggin' 433 453
C'est chelou 433 454
Candy shop 433 455
Dernière chance 433 458
Disturbia 433 459
Façon Sex 433 460
Garçon 433 462
Jeunesse France 433 867
Lettre du front 433 467
Long distance love 433 868
Molotov 4 433 469
Parle à ma main 433 472
Run the show 433 473
Victory 433 869
POP, ROCK
Allo le monde! 433 479
I kissed a girl 433 480
If you're out there 433 870
Liar 433 871
Next plane home 433 872
S.O.S. 433 483
Starlight 433 484
METAL, HARD ROCK
All hope is gone 433 873
Back in black 433 486
Hell bells 433 488
Highway to hell 433 489
Lonely day 433 490
Nothing else matters 433 491
Thunderstruck 433 493
What I've done 433 494
VARIÉTÉS
Allumer le feu 433 874
Belle demoiselle 433 498
C'est ma terre 433 499
Dégénération 433 501
Hallelujah 433 503
Il y a je t'aime et je t'aime 433 875
Je m'ennuie 433 876
Je me sens belle 433 877
Le blues de toi 433 878
Les Corons 433 879
Les lacs du Connemara 433 880
Plus près des étoiles 433 881
Rayon de soleil 433 505
Tant besoin de toi 433 506
VARIÉTÉS (suite)
Tu es ma came 433 882
DANCE, ELECTRO
A cause des garçons 433 883
Alive 433 507
C'est beau la bourgeoisie 433 884
Calabria 2007 433 522
Dilly dally 433 885
Dima 433 886
Do you speak 433 887
Biloute! Monte l'son! 433 525
Hot summer night 433 526
Je veux te voir 433 888
TOP!
TOP au 81122: top permanent!
Rayon de soleil 433 509
Zouglou dance 433 510
Beggin' 433 511
No stress 433 512
Hallelujah 433 513
C'est beau la bourgeoisie 433 514
C'est ma terre 433 515
Disturbia 433 516
Now you're gone 433 517
Bienvenue chez les Bylkas 433 518
NCIS 433 519
Dr House 433 520
Cold Case 433 521
No stress 433 528
Now you're gone 433 529
Wash my world 433 889
ZOUK, REGGAE
Ancrée à ton port 433 890
Green light 433 891
Zouglou dance 433 535
PUBS TV
Axe-Bom chicka wahwah 433 586
iTunes-Viva la vida 433 587
Parfum one million 433 908
Sara perche ti amo 433 893
Ti amo 433 894
RAI, ORIENTAL
Bienvenue chez les Bylkas 433 895
CINÉ, TV
24h-Musique de Jack Bauer 433 537
24h-Sonnerie CTU 433 538
Amicalement vôtre 433 540
Benny Hill 433 541
Bob l'éponge 433 543
Cold Case 433 544
Dr House 433 546
CINÉ, TV (suite)
Dr House (US)-Teardrop 433 547
Dragon Ball GT 433 548
Dragon Ball Z 433 549
Dragon Ball Z-Chala head chala 433 550
Dragon Ball Z-We got power 433 551
Full metal alchemist 433 552
Ghost 433 896
Grey's anatomy 433 553
GTO 433 554
Il était une fois dans l'ouest 433 897
James Bond-Casino Royale 433 898
James Bond 433 899
Jeux interdits 433 900
John Rambo 433 901
L'exorciste 433 555
La 7ème compagnie 433 556
La panthère rose 433 557
La soupe aux choux 433 558
Le bon, la brute et le truand 433 559
Le Parrain 433 560
Le roi lion 433 902
Le seigneur des anneaux 433 561
Les aventures de Rabbi Jacob 433 903
Les bronzés font du ski 433 562
Les Experts (CSI)-Miami 433 563
Les frères Scott 433 904
Les Simpson 433 564
Les tontons flingueurs 433 905
Midnight Express 433 566
Mission Impossible 433 906
Naruto 433 568
Naruto-Go 433 569
NCIS 433 570
Pirates des Caraïbes 3 433 571
Plus belle la vie 433 572
Prison Break S1 433 573
Pulp Fiction 433 574
Requiem for a dream 433 575
Resident evil 433 576
Rocky Balboa 433 577
Rocky III-Eye of the tiger 433 578
Scarface 433 579
Sex & the City la série 433 580
Stargate SG-1 433 582
Sweeney Todd 433 583
Top Gun 433 585
Veronica Mars 433 907
BRUITAGES, FÊTES
Bali Balo 433 589
J'ai la... qui colle 433 590
Sirène de police américaine 433 591
Sonnerie vieux téléphone 433 592
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Breton 433 594
Hymne Corse 433 595
Hymne France-La Marseillaise 433 596
Hymne Italie 433 597
L'internationale 433 599
BRUITAGES MP3
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+800 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
NOUVEAU! QUALITÉ Hi-Fi MP3
Ambiance savane 433 600
Bébé se marre 433 602
Bombardement et D.C.A. 433 603
Bruits érotiques 433 605
Caisse enregistreuse 433 909
Canard enragé 433 606
Cris de mouettes 433 910
Fou rire de bébé 433 609
Message d'aéroport "Un texto..." 433 610
Mitrailleuse lourde 433 611
Moteur de Ferrari 433 612
Réveil militaire 433 911
Sirène de police 433 614
Star Wars-Combat au sabre laser 433 615
Téléphone des années 30 433 912
Ultrasons extraterrestres 433 616
Vaches dans l'étable 433 618
Vieux téléphone 433 619
Youyous arabes 433 913
"1..2..3.. réponds-moi" 433 914
"Allo! Ici la gendarmerie!" 433 621
"Décroche biloute! (Ch'ti)" 433 623
"Décroche ou j'le pète! (hystérique)" 433 915
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 433 625
"Je réponds pas aux cons..." 433 626
"Mais décroche!!" (hystérique) 433 916
"Mais t'attends quoi pour répondre!" 433 628
"Moi j'ai un texto" (Moqueur) 433 629
"Ouvrez, police!" 433 630
"Réponds-moi" (Incompréhensible) 433 917
"T'as reçu un texto garçon" (Ch'ti) 433 631
"Wesh...J'ai un ketru à te dire" 433 918
"Ya ceux qui répondent..." 433 919
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122 (433920ARTHUR au 81122)
+850 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122
433 920 ARTHUR
433 921 CÉCILE
433 922 Mathilde
433 735 Aurore
433 923 Alice et Paul
433 740 SYLVAIN
433 738 Julien
433 924 CLEMENT
433 739 Bruno
433 925 Antoine
L'abus de câlins avec Bruno est bon pour la santé
PAS TOUCHE! CE PORTABLE EST À Antoine
*Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/mn - 31313: sms non surtaxé. 81122: 3 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement! 83111: Votre jeu à 4,5 € (1 sms à 4,5 € ou 3 sms à 1,5 € + prix du sms).
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger! Pixtel
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER PAR SMS: Envoyez la référence au 83111
TÉLÉCHARGER PAR TÉLÉPHONE: Composez le 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 83111 (SIMS2 au 83111)
+ JEUX: JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES J3D JMOTO JCOURSES JGUERRE JCEREBRAL... au 83111 (J3D au 83111)
+1600 JEUX MOBILE: JEUX au 83111*
433 644 433 647 433 653 433 663 433 836 433 837 433 668 433 660 433 673 433 654
433 844 433 635 433 695 433 689 433 717 433 722 433 850 433 849 433 638 433 846
433 651 433 665 433 845 433 698 433 691 433 683 433 650
433 710 433 699 433 711 433 686 433 851 433 639 433 841 433 645 433 721 433 834
433 852 433 671 433 642 433 853 433 855 433 672 433 634 433 842 433 843 433 854
433 646 433 856 433 674 433 659 433 687 433 643 433 693 433 675 433 835 433 728
433 847 433 637 433 670 433 838 433 848 433 640 433 857 433 720 433 664 433 858
433 859 433 656 433 832 433 655 433 682 433 701 433 694 433 662 433 860 433 652
433 707 433 679 433 703 433 833 433 700 433 648 433 677 433 636 433 678 433 688
433 681 433 696 433 726 433 839 433 705 433 661 433 712 433 667 433 685 433 692
persomobiles
81122* 0899 706 222*
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 433516 au 81122 pour la sonnerie Disturbia.
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LNANAS LNEONS LTUNING... au 81122 (LBEBES au 81122)
+7500 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au 81122
433 926
433 927 Ce chanteur a du chien!
431 905
431 914 Il vous fait un clin d'oeil!
431 915
433 928 Un regard éblouissant!
431 916 Pipi dans le mobile, quel coquin!
431 917 Il pète, c'est trop mignon!
431 936 Il scintille!
431 929
432 250
433 929
432 252 Les fleurs volent!
433 930 Winnie: Trop mimi!
431 969 Peter Pan: Clochette
431 966 Winnie: Avec Bourriquet
433 931 Peter Pan: Clochette scintillante
432 141 Rémy coincé dans votre mobile
432 200 Il court au Crabe Croustillant!
432 223
432 251 Il câline votre mobile
433 932 Clochette fait de la magie!
432 253
433 933
433 934
433 935
433 936
432 268
433 428 Attention chute de coeurs!
433 937 Coeur sous haute tension!
433 938
433 427 Il a le coeur qui se brise!
433 429 La main efface la buée sur l'écran!
433 431 L'idéogramme "Amour" devient un coeur!
433 433 Un regard effrayant!
433 432
433 436
433 437 AU SECOURS! JE VEUX DES CÂLINS
433 438
433 939
433 940
433 440 Le Hummer explose l'écran!
433 439
433 441

Jouez toute l'année et économisez **près de 45 €**

Abonnez-vous à Joystick







Abonnez-vous par internet et découvrez
toutes nos offres d'abonnement sur notre site

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ **Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de 10,50 € par trimestre** (3 n°) **au lieu de 20,85 €*** EP11

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ **Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de 45,50 € au lieu de 90,35 €*** E211

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France**

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|
validité minimale 2 mois

Future

Date et Signature obligatoires :

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Future France.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/08. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.